

02



LUDENS PRIME MAGAZINE



IANTHINIS A cidade do éter

O sangue dos feiticeiros, agora
em uma nova droga
distribuindo poderes nas ruas



Entrevista com Andreia Raposo
a thain da Toca AM
(grupo oficial Tolkien
do Amazonas)



CLASSES E RAÇAS

Conheça o pistoleiro arcano,
o feiticeiro vodu e os
incubbus e succubus



SOBRENATURAL DA CASA

Nesta edição, os zaoris,
Tainakan, Priprioca e as
parajás.



E MUITO MAIS



LUDENS PRIME MAGAZINE



- 03..... Pistoleiro arcano
- 05..... Voodoo
- 14..... Atributo / Defesa – Regra alternativa
- 18..... Incubus e Succubus
- 19..... Vilão da Vez (O Oco)
- 22..... Tainakan
- 23..... Zaoris
- 23..... Pripiroca
- 24..... IANTHINIS - A cidade do éter
- 34..... A todo vapor (a série)
- 35..... Thor tomou um choque?
- 36..... A real escala de poder de Yu Yu Hakusho
- 38..... Entrevista com Andreia Raposo – A thain da Toca AM (grupo oficial Tolkien do Amazonas)
- 41..... Gincana RPG - Dê um passo à frente - Para recorte de 100 frases

Ludens Prime Magazine é a revista do Ludens Prime – Sistema RPG, e trará cenários, curiosidades, colabs, classes de personagens e muito o mais para agregar o sistema de RPG.

Esta revista não explicará o básico do sistema Ludens Prime — esse conteúdo pode ser encontrado na página:

<https://ludensprime.basiliosdev.com/>



Esta edição foi totalmente escrita por Brau Saraiva – escritor, redator e luderista ; ilustrada e revisada por Eduardo Augusto – editor gráfico e revisor.



O projeto Ludens Prime Magazine também tem sua versão em PDF disponibilizada de forma gratuita, e de maneira alguma poderá ser comercializada em versão digital. Porém, se de forma gratuita, você poderá disponibilizar o download desta versão em seu site ou página pessoal.

Brau Saraiva:

<https://brausaraiva.mssg.me/>

Também está disponível para propostas, parcerias, ideias, colabs e colaborações intelectuais com edições posteriores.



PISTOLEIRO ARCANO



Os pistoleiros arcanos, antes de tudo, são magos! Como qualquer outro mago, porém eles se baseiam em um pacto chamado de Pólvora Arcana, com o qual selam um contrato místico entre si e uma arma de fogo (revólver, pistola, rifle, etc...). E a partir deste pacto, eles se tornam automaticamente incapazes de executar magia de maneira tradicional, passando a poder executar a magia, apenas através de suas armas de fogo pré-especificadas.

A vantagem disso é a facilidade com que fazem isso. Enquanto um mago teria que gastar 3 Ações:

- Embutir magia
- Bola de Fogo
- Atirar

O pistoleiro arcano apenas sussurra, atira, e o tiro sai com a potência somada de uma bola de fogo, apesar de não ser realmente uma bola, e sim um projétil flamejante que explode como se fosse uma, ao tocar seu alvo. Ganhando agilidade e perdendo versatilidade. Porém os pistoleiros arcanos acreditam que as armas de fogo, logo deixarão espadas e arcos obsoletos, e até mesmo a magia tradicional.

Os pactos bélico-arcãos são demorados, entre 7 e 12 dias, e requerem várias runas e encantos, além de um desgaste físico e mental caro, então, a grande maioria dos pistoleiros arcanos faz este pacto apenas com uma única arma, apesar de não haver um limite específico para isso. E por questão de discrição, quase sempre são revólveres ou pistolas.

Eles têm um grimório especial chamado de Grimório Bélico, que segue uma gama de magias criadas muito recentemente, e espalhadas entre os poucos que criam coragem de fazer o pacto.

- Grimório Bélico

- Munição arcana
- Reparo bélico D12
- Curva bélica
- Disparo atordoante
- Disparo congelante
- Disparo contra-arcano
- Disparo corrosivo
- Disparo elétrico
- Disparo explosivo
- Disparo inorgânico
- Disparo orgânico
- Disparo rede
- Disparo revitalizador
- Disparo triplo
- Marca arcana
- Retorno bélico
- Teleporte bélico



Munição Arcana

Uma das 2 magias básicas da Classe

Ao custo de 1 Ponto de Mana, o conjurador recarrega misticamente o cano, pente, tambor ou semelhante da arma que estiver carregando, com até 12 munições, de acordo com a capacidade da arma.

Reparo Bélico D12

Uma das 2 magias básicas da Classe

O conjurador pode reparar (consertar) sua arma 1D12 por Ponto de Mana gasto.

Curva Bélica

Custo: 13 Pontos de Caminho

O conjurador pode disparar e fazer curvaturas na projeção do disparo, acertando um alvo atrás da parede, por exemplo. Esse disparo não muda de direção abruptamente, ele faz curvas, até mais fechadas, mas sempre em forma de arco.

Gasto: 1 Ponto de Mana.

Disparo Atordoante

Custo: 12 Pontos de Caminho

O projétil causa um efeito atordoante de:

-2 por 1 minuto

-1 no minuto seguinte

Gasto: 1 Ponto de Mana.

Disparo Congelante

Custo: 15 Pontos de Caminho

O projétil cria um efeito de camada congelante:

Congela até 20kg de água (referência) por Ponto de Mana gasto.

Efeito visual do disparo: feixe de luz branco.

Disparo Contra-arcano

Custo: 15 Pontos de Caminho

O projétil atravessa defesas místicas.

- O gasto será definido pelo Mestre, de acordo com o nível da magia, variando entre os gastos de 1 e 5 Pontos de Mana.

Efeito visual do disparo: feixe de roxo.

Disparo Corrosivo

Custo: 18 Pontos de Caminho

O projétil se desfaz em ácido, capaz de corroer uma folha de metal em 3 segundos.

Gasto: 2 Pontos de Mana.

Disparo Elétrico

Custo: 13 Pontos de Caminho

O projétil causa um Dano adicional por eletricidade, além de efeitos elétricos.

+1D10 por Ponto de Mana gasto.

Efeito visual do disparo: feixe de luz azul.

Disparo Explosivo

Custo: 18 Pontos de Caminho

O projétil causa um Dano adicional por explosão flamejante, além de efeitos flamejantes.

+2D8 por Ponto de Mana gasto.

Efeito visual do disparo: feixe de luz amarelo.

Disparo Inorgânico

Custo: 14 Pontos de Caminho

O projétil passa de forma abstrata por obstáculos orgânicos, sem causar nenhuma interação física com os mesmos.

Gasto: 1 Ponto de Mana.

Disparo Orgânico

Custo: 18 Pontos de Caminho

O projétil passa de forma abstrata por obstáculos inorgânicos, sem causar nenhuma interação física com os mesmos.

Gasto: 1 Ponto de Mana.

Disparo Rede

Custo: 10 Pontos de Caminho

Ao tocar um alvo, o projétil vira uma rede energética capaz de segurar completamente até uma pessoa de 2 metros.

Resistência: 18 Pontos

Gasto: 1 Ponto de Mana.

Disparo Revitalizador

Custo: 12 Pontos de Caminho

A arma dispara um projétil energético que, ao invés de causar Dano, tem um efeito cura/regeneração:

1D10 por Ponto de Mana gasto.

Efeito visual do disparo: feixe de luz dourado.

Disparo Triplo

Custo: 16 Pontos de Caminho

Ao custo de 1 Ponto de Mana, o projétil cria 2 "clones", se tornando 3 projéteis, com suas cópias à distância de 30 centímetros (cada uma de um lado), andando paralelamente.

Marca Arcana

Custo: 12 Pontos de Caminho

Um projétil energético que não causa Dano, mas funciona como rastreador. O efeito é invisível, mas pode ser detectado por detecção mágica.

30 horas por Ponto de Mana gasto.

Efeito visual do disparo: feixe de verde claro.

Retorno Bélico

Custo: 8 Pontos de Caminho

A arma volta voando para as mãos do conjurador. Ela tem força de 2D8 contra obstáculos.

- O gasto será definido pelo Mestre, de acordo com a distância, variando entre os gastos de 1 e 5 Pontos de Mana.

Teleporte Bélico

Custo: 14 Pontos de Caminho

A arma é teleportada para as mãos do conjurador.

- O gasto será definido pelo Mestre, de acordo com a distância, variando entre os gastos de 1 e 5 Pontos de Mana.

VOODOO

Os voodooos são sacerdotes místicos de uma religião chamada Vodou. Eles dedicam suas crenças e ritos aos loas, que são espíritos que encontraram uma elevação mítica no pós-morte, sendo praticamente tão poderosos quanto deuses. Eles atuam no mundo material, mas, ao contrário dos deuses, pertencem fisicamente ao mundo espiritual. Além disso, todos eles foram, em algum momento, humanos comuns (com exceção de Damballah Wèdo).

- Em regra, cada loa cede até 5 bênçãos, e o Jogador começa com 2 bênçãos.

Cada nova bênção custa 15 Pontos de Caminho.

Eles são (livre adaptação cenográfica):

Agwé, Ayida Wèdo, Barão Samedi, Damballah Wèdo, Erzulie, Kouzen Zaka,

Mamãe Brigitte, Ogun, Papa Legba e Papa Loko.

Agwé:



O soberano dos mares, protetor dos marinheiros e pescadores. Ele reina sobre os seres aquáticos e sobre as águas, tanto doces quanto salgadas. Enquanto Kouzen Zaka é a bonança da terra, Agwé é a bonança que vem das águas.

- Bênçãos:

Artesanato hídrico:

O conjurador pode criar objetos feitos de água. Eles se tornam tão duros quanto madeira. O gasto de Mana será definido pelo Mestre, de acordo com a proposta.

Obs:

A magia não cria água, dependendo da disponibilidade da mesma no ambiente.

Cura pela água:

O conjurador pode curar/regenerar alvos ou locais cobrindo-os com água. Cura 1D10+5 por Ponto de Mana gasto.

Obs:

A magia não cria água, dependendo da disponibilidade da mesma no ambiente.

Memória da água:

O conjurador pode tocar na água e ver tudo o que foi refletido por ela. Esta visão revela apenas o que foi espelhado, sem sons ou

estímulos semelhantes. Visão de até 1 dia para cada Ponto de Mana gasto.

Obs:

A magia não cria água, dependendo da disponibilidade da mesma no ambiente.

Respiração anfíbia:

O conjurador desenvolve guelras, com as quais pode respirar embaixo d'água. Até 1 hora para cada Ponto de Mana gasto.

Tridente:

O conjurador pode enviar um comando para criaturas marinhas comuns. O gasto de Mana será definido pelo Mestre, de acordo com a proposta.

Obs:

O feitiço não cria estes seres, dependendo da disponibilidade deles.

Ayida Wèdo:



A esposa de Damballah, também descrita como uma serpente sagrada. Representa o arco-íris, a riqueza e o equilíbrio cósmico. É a guardiã das dualidades e dos aspectos do poder legítimo.

- Bênçãos:

Dissipar magia:

O conjurador pode dissipar uma magia gastando 1 Ponto a menos de Mana (no mínimo 1).

Dons da serpente:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, o conjurador ganha as seguintes características por 1 minuto:

Gordura de cobra: Pode recolocar qualquer órgão ou membro de maneira funcional (como fixar um braço cortado no lugar). Além disso, ganha regeneração de 1 Ponto a cada 3 segundos (20 Pontos no total durante o minuto).

Língua de cobra: O conjurador pode colocar sua língua para fora (1 Ação) para recolher e entender todos os odores do ambiente (1 Ação); como identificar se alguém específico esteve ali.

Visão infravermelha: O conjurador altera sua visão para enxergar calor e vibrações.

Mente invisível:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, o conjurador deixa sua mente invisível para qualquer tipo de telepatia ou habilidades semelhantes. Ela não pode ser identificada, invadida ou dominada por 10 minutos.

Sangue real:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, o conjurador soma +1D6 em todos os seus Testes Sociais por 5 minutos, além de ficar imune a Erros Críticos neles.

Toque venenoso:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, o conjurador adquire um toque venenoso. Dano: 1D4 a cada rodada, por 5 rodadas.

Barão Samedi:



O líder dos espíritos dos mortos e do submundo (Guédé). É conhecido por sua cartola, terno e rosto pintado como caveira, detendo o domínio sobre a vida e a morte, além de ser um grande amante da música.

- Nem mesmo Damballah Wèdo costuma se intrometer em seus assuntos.

▪ Bênçãos:

Erguer o morto:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, o conjurador pode erguer um cadáver como zumbi sob seu comando por 4 minutos.

Obs:

O Mestre pode cobrar mais Mana dependendo do tamanho ou poder do cadáver (como 3 Pontos para um elefante).

A magia não reconstrói o corpo, apenas garante que ele se mova mesmo sem fluxo sanguíneo. As capacidades intelectuais do zumbi são extremamente limitadas.

Não cria o cadáver; depende da disponibilidade do mesmo.

Falar com o morto:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, o conjurador pode avivar um morto. Ele voltará com capacidades motoras quase nulas, mas será capaz de falar e lembrar de tudo o que presenciou em vida, respondendo a perguntas por até 1 minuto.

Obs:

A magia garante que o morto fale com sua voz original, independente de ter cordas vocais funcionais (funciona até em esqueletos), mas não domina sua mente; portanto, ele ainda pode mentir.

Depende da disponibilidade do cadáver.

Jazz blues do submundo:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, o conjurador invoca o som espectral de uma orquestra e

coral fantasmagóricos tocando uma mistura de jazz e blues. O som espanta animais comuns, assombra inimigos (DF 12 para os que não conhecem o feito), torna o conjurador imune a Erros Críticos e concede +1D4 em todos os Testes por 1 minuto (a duração da música).

Aviso:

Não é uma magia sonoramente discreta.

Necro-visão:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, o conjurador descobre os Pontos de Resistência de todos que puder ver durante 20 segundos, além de revelar a natureza deles (como identificar um vampiro).

Toque de apodrecimento:

O conjurador pode apodrecer um objeto apenas ao tocá-lo (substâncias como água e mel são naturalmente imunes; metais não oxidáveis até envelhecem, mas de forma imperceptível). O gasto de Mana será definido pelo Mestre com base na abrangência e no tipo de objeto.

Obs:

Esta magia não funciona em alvos orgânicos vivos.

Damballah Wèdo:



O espírito da criação e da sabedoria, representado como uma serpente. É associado à fertilidade, ao Sol, à paz e às

águas puras. Ele é o mais velho dos loas e ajudou o ser supremo, Bondyé, na Criação.

Bênçãos:

Avivar:

O conjurador pode dar vida a um objeto inanimado, que lhe obedecerá por 2 minutos antes de voltar ao normal.

O gasto de Mana será definido pelo Mestre dependendo do tamanho ou tipo do objeto.

Obs:

A magia não confere mobilidade extra ao objeto. Uma porta não sairá correndo, mas uma boneca sim.

Clarividência:

O conjurador toca em um local, objeto ou ser e recebe uma psico-informação. O Mestre definirá a precisão e a clareza da visão de acordo com a quantidade de Mana gasta.

Destruir magia fraca:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, qualquer magia conjurada com até 2 Pontos de Mana é dissipada ou simplesmente falha naquela rodada, em uma área de 15 metros de raio.

Incandecer:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, por 30 segundos, a palma da mão do conjurador fica tão quente que pode iniciar um incêndio ao tocar em madeira ou causar queimaduras de terceiro grau. Dano: 1D12 por rodada.

Obs:

O conjurador é imune ao próprio toque aquecido.

Toque purificador:

O toque das mãos do conjurador pode realizar ações como acalmar feras, curar, tornar o solo fértil e purificar a água. O gasto de Mana será definido pelo Mestre de acordo com a situação.

Erzulie:



O loa das mulheres, da maternidade, do amor, da paixão, da beleza e da Lua. Uma mulher independente que se vê abaixo apenas de Damballah Wèdo e Bondyé. Ela menospreza a fraqueza.

- Apesar de não ser impossível, suas bênçãos são raras para homens.

▪ Bênçãos:

Aura do coração (Magia Boticária):

Ao custo de 1 Ponto de Mana, o conjurador exala um perfume forte capaz de alterar o afeto alheio em relação a si.

Teste:

Intelectual + Outro (Vodu)

[Resultado mínimo: 10]

VS

Emocional + Convicção

Este Teste é feito apenas uma vez pelo conjurador e uma vez por cada ser que sentir a fragrância. Durante os primeiros 5 minutos, aqueles que falharem recebem -4 em Testes Sociais contra o conjurador e -2 nos demais Testes. Entre 6 e 10 minutos, a penalidade cai para -2 em Testes Sociais e -1 nos demais.

Olhar hipnotizante:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, o conjurador mantém um ser completamente paralisado enquanto sustentar o olho no olho.

Teste:

Intelectual + Outro (Vodu)

VS

Intelectual + Convicção

A magia dura enquanto o olhar fixo for mantido. Piscar não cancela o efeito, mas fechar os olhos por 2 segundos ou desviar o olhar o desfaz. O conjurador pode se mover, mas deve ter cuidado com ações básicas, como olhar para o chão.

Poção do Amor (Magia Rosa):

Ao custo de 5 Pontos de Mana, o conjurador encanta até 200ml de um líquido. Se ingerido por dois alvos, faz com que se apaixonem mutuamente por 7 dias.

Obs:

- Em casos de atração não sexual (ex: dois homens heterossexuais), o efeito vira uma admiração profunda.

- Se ingerido por apenas um alvo, nada acontece. Se um segundo alvo beber 2 dias após o primeiro, o efeito no primeiro durará mais 5 dias, e o do segundo durará 7. Agora, se o segundo beber após os 7 dias do primeiro, não surtirá efeito.

- O líquido não perde a propriedade com o tempo e pode ser estocado por anos.

- Após o término, as pessoas lembram do sentimento; podem continuar se amando, mas não será mais um efeito involuntário.

- O feitiço gera paixão ou admiração, mas não ao ponto de auto-sacrifício ou loucura extrema.

Regra de Ouro:

Não funciona em quem já possui um amor verdadeiro e incondicional (exceto no sentido de admiração pura).

Toque da sorte:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, o conjurador toca em alguém (ou em si mesmo) por 2

minutos. O número 7 passa a ser um Acerto Crítico, os efeitos de Erro Crítico são anulados e o alvo recebe +2 em todos os Testes.

Toque do azar:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, o conjurador toca em alguém por 2 minutos. O número 7 passa a ser um Erro Crítico, os efeitos de Acerto Crítico são anulados e o alvo recebe -2 em todos os Testes (pode ser usado em si mesmo, se desejado).

Kouzen Zaka:



O loa da agricultura, dos camponeses, da família, da sabedoria e do trabalho na terra.

É visto como um homem simples e trabalhador. Ajuda os que se esforçam e guia os perdidos, sendo considerado o mais "bondoso" e simples dos loas. No entanto, pode fazer com que um criminoso se perca ou seja encontrado pelas autoridades.

- Bênçãos:

Bolsa de mago:

Ao custo de 7 Pontos de Mana, o conjurador consagra uma bolsa ou sacola, que passa a ter uma capacidade mística de armazenamento de 3 m³. Para o conjurador, basta mentalizar o item para puxá-lo; para terceiros, o item retirado será aleatório.

Se a bolsa rasgar, tudo o que couber pelo rasgo será expelido. Fora isso, virar a bolsa não derruba os itens.

- O conjurador pode gastar 1 Ponto de Mana para disfarçar o interior da bolsa como algo normal por 10 minutos.

- A magia dura 1 ano; após esse prazo, o excesso é expelido.

Olho de ouro:

Ao custo de 2 Pontos de Mana, por 1 minuto, a visão do conjurador revela minerais preciosos, como ouro e joias, mesmo que estejam enterrados ou dentro de cofres.

Saciedade:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, o conjurador deixa um alvo completamente saciado (sem sede e sem fome). Funciona inclusive em metabolismos exóticos.

Tremocinese:

O conjurador cria um terremoto direcionado.

Área de Efeito:

Um cone de 100 metros de comprimento, expandindo-se até 30 metros de largura na extremidade final.

Duração:

Instantânea (os danos ao terreno são permanentes).

Custo: 2 a 8 Pontos de Mana.

Ao bater o cajado, pisar firmemente ou entoar palavras rúnicas da terra, uma onda de choque geomântica avança. A intensidade depende do Mana canalizado:

2 Pontos (Vibração de Impacto):

O chão ondula por um segundo. Todos na área devem fazer um teste de estabilidade/equilíbrio ou perdem 1 Ação.

4 Pontos (Tremor de Fricção):

Racha estruturas de pedra e derruba madeira leve. Teste de estabilidade ou perda de 1 Rodada, além de penalidades por poeira e terreno deteriorado.

6 Pontos (Ruptura Sônica):

Estrondo ensurdecedor. Árvores colossais balançam e estruturas fortificadas sofrem dano. Teste de estabilidade ou perda de 1 Rodada, Dano por queda, poeira e detritos voando.

8 Pontos (Cataclismo de Fendas):

A crosta se separa em fendas e valas de até 2 metros de profundidade. Teste de estabilidade ou perda de 1 Rodada, Dano por queda, detritos, poeira e o perigo das fendas abertas.

Visão à frente:

Ao custo de 2 Pontos de Mana, projeta um campo de 4 metros que estende a clarividência visual a até 3 quilômetros adiante, como se o conjurador estivesse caminhando ali. Não há som. Ignora obstáculos físicos como árvores e paredes, mas respeita limitações de iluminação e invisibilidade. O zoom consome apenas 1 Ação (o tempo passa apenas na mente do conjurador).

Mamãe Brigitte:



Esposa do Barão Samedi, guardiã dos túmulos e protetora dos mortos. É amplamente respeitada em feitiços de cura

e proteção, também chamada de deusa da sorte, do carma ou Dama dos Cassinos. É ligada aos boêmios, apostadores, bêbados, ciganos, mágicos, ladrões, trapaceiros, garimpeiros e negociantes.

Ela também costuma ser a protetora de amores proibidos.

▪ Bênçãos:

Ajuda espiritual:

O conjurador invoca uma entidade espiritual (fantasma, espectro, demônio menor ou seres exóticos). O nível e a forma da ajuda são definidos pelo Mestre de acordo com o Mana gasto.

Aura da verdade:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, cria um raio de 8 metros que força os que estão dentro a dizerem a verdade.

Teste:

Intelectual + Outro (Vodu) + 4

VS

Intelectual + Convicção

(ou Intelectual + Malandragem para quem tentar manipular as palavras).

Boneco vodu:

Ao custo de 4 Pontos de Mana e de posse de um item do alvo, o conjurador encanta um boneco de pano para afetá-lo fisicamente. O efeito dura 3 dias (o mesmo objeto não pode ser usado novamente).

Obs:

- Identificações místicas detectam o encantamento.

- Não é uma magia letal. Uma facada no boneco é sentida como uma pontada forte no coração, e fumaça pode causar tontura ou enjoo.

- Afeta apenas o sistema físico/muscular, sem influências emocionais ou intelectuais.

Número da sorte (2):

Ao custo de 1 Ponto de Mana, por 5 minutos, o segundo número mais próximo do Erro Crítico no Dado passa a ser considerado um Acerto Crítico para o alvo tocado (pode ser o próprio conjurador).

Visão do trapaceiro:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, por 2 minutos, o personagem enxerga através de cartas de baralho, descobre onde estão bolinhas escondidas em jogos de copos e adivinha conteúdos de bolsos ou carteiras.

Ogun:



O loa do ferro, da guerra, da política e do trabalho. É um guerreiro corajoso e ferreiro por excelência. Ogum é uma divindade híbrida, sendo considerado tanto loa quanto orixá (deuses iorubás).

- Bênçãos:

Alquimia muscular:

O conjurador assimila propriedades de materiais sólidos em seu corpo (como madeira, metal ou pedra).

1 Ponto de Mana:

Transforma partes parciais (ex: um braço ou os antebraços).

2 Pontos de Mana:

Transformação física total.

Regras: Não funciona com líquidos ou gases por não permitir deformação estrutural.

Obs:

Se um braço transformado em madeira for destruído, ele continuará destruído ao voltar à forma original.

O conjurador ainda necessita respirar.

Duração: 2 minutos.

Lâmina perfeita:

Encanta uma lâmina com base no gasto de Mana:

1 Ponto de Mana:

Por 3 minutos, torna-se extremamente afiada, cortando madeira, rocha e metal comum.

2 Pontos de Mana:

O corte passa a decepar até mesmo diamante, titânio e grafeno.

3 Pontos de Mana:

Além dos efeitos anteriores, a lâmina consegue cortar coisas intangíveis, como fantasmas e projeções mágicas.

Melhoria:

Duplica a capacidade funcional de uma máquina por 10 minutos. O gasto é definido pelo Mestre (uma motocicleta padrão custa 1 Ponto de Mana).

Olhar do mecânico:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, o conjurador analisa um aparelho ou máquina e compreende seu funcionamento instantaneamente, como se o estivesse estudando. Apenas tecnologias extremamente complexas exigem Testes de compreensão.

Toque reparador:

Conserta misticamente objetos danificados ou quebrados.

- É necessário que a matéria-prima do reparo esteja disponível.

O Mestre define o custo de Mana.

Papa Loko:



O patrono do sacerdócio vodu, mestre das folhas, das ervas e da cura. É benevolente com os enfermos e com os que erram tentando aprender, mas é rígido com os que falham por teimosia e soberba.

- **Bênçãos:**

Aura revigorante:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, por 2 minutos, cria uma área de 5 metros de raio que acalma feras comuns, cura 1 Ponto de Resistência a cada 2 segundos, purifica alimentos/bebidas e restaura a fauna local.

Criar itens mágicos:

Permite a fabricação de itens com propriedades mágicas. O tempo necessário, os ingredientes e os custos de Mana serão determinados pelo Mestre.

Empatia com animais:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, força a passividade de animais comuns por 5 minutos.

Filho do verde:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, garante imunidade por 5 minutos contra venenos, ácidos naturais, substâncias colantes

("grudes" da natureza) e eletricidade de até 120 W.

Floracinese:

Permite controlar a flora, como animar cipós, desabrochar flores ou expelir pólen. Custos definidos pelo Mestre de acordo com a ação.

Papa Legba:



O guardião das encruzilhadas e da comunicação. É sempre o primeiro e o último a ser invocado nos rituais para abrir os portões do mundo espiritual. Também é conhecido como o deus dos pactos.

- **Bênçãos:**

Amaldiçoar:

Roga uma maldição olhando diretamente para o alvo enquanto segura um item pertencente a ele. Custo determinado pelo Mestre.

Corromper magia:

Interage com uma magia ativa de terceiros para distorcer sua função, normalmente gerando o efeito oposto.

Custo: o valor de Mana gasto na magia original -1 (mínimo de 1).

Mente perigosa:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, por 8 minutos, qualquer invasor que tente ler ou entrar na mente do conjurador será

arrastado para uma dimensão mental escura e repleta de perigos.

Sussurro do além:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, o conjurador capta um sussurro espectral que fornece uma dica ou informação aliada (nem sempre de fácil interpretação).

Visão obscurial:

Ao custo de 1 Ponto de Mana, por 5 minutos, os olhos do conjurador ficam totalmente negros, permitindo enxergar no escuro, detectar coisas invisíveis e perceber nuances místicas.

Outros estudos

Os praticantes do Voodoo, de modo geral, também costumam possuir conhecimentos em artes como búzios, tarô, afro-alquimia e ocultismo.

Obs:

Termos como "animais comuns" referem-se a animais que não possuem qualquer influência mágica ou sobrenatural.

ATRIBUTO / DEFESA

Regra alternativa

Atributos Defensivos
(Fusão de Atributos e Segurança)

Esta regra opcional simplifica a Ficha do personagem e altera profundamente a mecânica de reações e defesas passivas do jogo. Ela substitui completamente a lista tradicional de 8 Seguranças (Defesa, Determinação, Discrição, Esquiva, Evasão, Mental, Reflexos e Vigor) e condensa toda a estrutura reativa do personagem diretamente sobre os 5 Atributos Básicos (Emocional, Físico, Intelectual, Sensorial e Social).

Com esta regra ativa, cada um dos 5 Atributos passa a desempenhar duas

características/funções simultâneas na folha de personagem:

O Bônus do Atributo (Ação Ativa)

O valor numérico do Atributo continua funcionando exatamente da mesma forma:

Ele é o Bônus de Atributo somado às rolagens ativas de dados (Testes de Ação).

O Valor de Segurança (Reação Passiva)

Em vez de usar defesas independentes, cada Atributo agora possui seu próprio valor fixo de Segurança Passiva. Esse valor representa o limite mínimo da capacidade do personagem de resistir a perigos ou ataques sem precisar gastar sua ação ou rolar dados.

Como as 8 Seguranças originais foram extintas, os 5 Atributos absorvem essas antigas defesas da seguinte forma:

Segurança Física: Substitui a antiga Defesa (suportar golpes) e o Vigor (resistência muscular). Protege contra danos diretos ao corpo e agressões físicas.

Segurança Sensorial: Substitui os antigos Reflexos (percepção sensorial) e as capacidades de Esquiva/Evasão. Protege contra ataques à distância, emboscadas e perigos em área.

Segurança Intelectual: Substitui a antiga segurança Mental. É a barreira do personagem contra invasões mentais, ilusões, charadas ou estresse cognitivo.

Segurança Emocional: Substitui a antiga Determinação. É a resiliência contra intimidação, medo, blefes ou tentativas de abalar o psicológico do personagem.

Segurança Social: Rege a antiga Discrição comportamental e a resistência a trapagens, lábias e intrigas no convívio com outros indivíduos.

Como Funciona na Prática (Mecânica de Jogo)

Quando uma ameaça ou um oponente ataca o personagem, o Mestre não olha mais para uma lista de defesas secundárias. O Mestre compara o Teste do atacante diretamente com o valor de Segurança do Atributo correspondente.

Defesa Automática:

Se o Teste total do oponente for menor que o valor de Segurança do Atributo do personagem, o golpe ou efeito é mitigado ou defendido de forma passiva. O processo mecânico da mesa é acelerado e nenhuma rolagem desnecessária por parte do Jogador é exigida.

Necessidade de Teste (Reação Ativa):

Se o oponente atingir um valor igual ou maior que a Segurança do personagem, a reação passiva foi superada. A ação exige esforço imediato e, neste caso, o jogador precisará fazer um Teste reativo usando o Atributo correspondente para tentar evitar o pior.

Nova Criação e Evolução do Personagem

Com a unificação das defesas nos Atributos, a Ficha inicial e a progressão do personagem ganham novos parâmetros:

Distribuição Inicial de Segurança:

Durante a criação do personagem, além de definir os bônus ativos (1, 2, 2, 3, 3), o jogador deve atribuir os seguintes valores fixos de Segurança entre os seus 5 Atributos:

5, 7, 9, 11 e 13

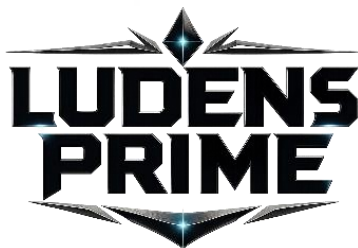
Nível Evolutivo (Progressão):

O valor de Segurança de um Atributo não é estático. Conforme o personagem vive suas aventuras, o jogador pode aprimorar suas defesas passivas.

- Cada ponto extra de evolução comprado para a Segurança de um Atributo custará exatamente:

16 Pontos de Caminho





FRASES

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

HABILIDADES

PROFICIÊNCIAS

- Arte (_____)
- Automobilismo
- Briga
- Ciência
- Convicção
- Engenharia
- Esportes
- Estudo (_____)
- Força
- Gatuno
- Investigação
- Malandragem
- Mente
- Montaria
- Observação
- Persuasão
- Pontaria
- Profissão (_____)
- Saúde
- Sobrevivência
- Sorte
- Talento (_____)
- Tecnologia
- Outro (_____)
- Outro (_____)

FRASE ESPECIAL

Graças a _____,

1x por Sessão (4 hrs) eu posso _____.

_____.

DEFEITO

❖ _____

Nome _____

Codinome _____

Natalidade _____

Idade _____ Altura _____ Peso _____

Jogador (a) _____

Mestre _____

ATRIBUTOS

BN SG

() () Emocional

() () Físico

() () Intelectual

() () Sensorial

() () Social

DESTAQUES

Ações por Rodada

Concentração

+ Iniciativa

Resistência

PONTOS DE OURO

☆☆☆☆☆

PONTOS NARRATIVOS

◆ ◆ ◆

Caminho

Total: _____

Gasto: _____



ARMAS

ITENS CARREGADOS

INVENTÁRIO

ITENS MÁGICOS E ARTEFATOS

VEÍCULOS E ANIMAIS

OUTRAS ANOTAÇÕES

Atributos iniciais: 1/2/2/3/3
Custo: 20

Seguranças iniciais:
05/07/09/11/13
Custo: 16

Ações por Rodada (básica): 1
Concentração básica: 12
Iniciativa básica: +7
Resistência básica: 15

Pontos de Ouro: 2
Pontos Narrativos: 1

Proficiências iniciais: 12
(Máx. 4 em cada)
Custo: 8

Frases: 1 / Custo: 18

Habilidades iniciais: 2
Custo: 15

TABELA DE DIFICULDADES

03	Mísera
06	Baixa
09	Média
12	Complexa
15	Difícil
18	Épica
21	Lendária
24	Extrema
25	(Sempre Acerto)

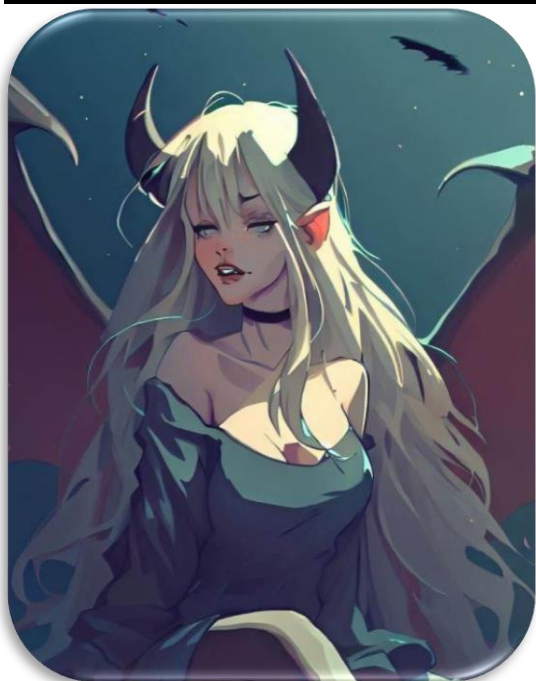
Igualar a DF: Algo aconteceu, mas foi abaixo do proposto.

SITUAÇÕES OCASIONAIS

- Armas exóticas e improvisadas: -2
- Capacidade visual:
 - 1 precária
 - 3 extremamente precária
 - 5 anulada
- Contra-ataque: -4
- Flanqueado:
 - 2 lados opostos: -2
 - Vários lados: -4
- Focando o golpe:
 - Pequeno: -2
 - Minúsculo: -4
- Doenças e outras condições físicas:
 - Incomodo: -1
 - Grande incomodo: -2
 - Sofrimento agravado: -3
- Mão inábil:
 - Operar mecanismos: -1
 - Armas de disparo: -2
 - Armas de corpo-a-corpo: -3
- Segurar com 2 mãos: +2
- Pontaria em locomoção:
 - Atirador: -2
 - Atirador e alvo: -4
- Queda: 1D6 x metros
- O 1º metro não conta
- Sacar a arma/objetos:
 - Acesso fácil: -2
 - Acesso razoável: -1 Ação
 - Acesso complicado: -2 Ações
- Sono: -4



INCCUBUS E SUCCUBUS



Lilhity foi a primeira mulher criada para fazer companhia a Adão. Feita da metade do mesmo. Porém o Éden não foi dado para ela, e sim para Adão, e mesmo assim Lilhity não se curvou, e por sua insolência foi expulsa do paraíso. Então Deus presenteou Adão com Eva.

- Percebam que ela não comeu do fruto proibido, logo Lilhity não foi amaldiçoada com a mortalidade, a necessidade de trabalhar, e nem mesmo com as dores de parto.

Com a natureza servindo suas necessidades, e o tempo não a tocando, Lilhity vagou pela terra, e conheceu vários lugares e coisas. Mas a mulher mais bonita do mundo não estava sozinha, apesar de pensar assim. Lúcifer a observava de perto, e foi se apaixonando por ela, até que tomou forma material, a seduziu e puxou sua amada para o inferno, e lhe deu um enorme reino, além de treinamento e poderes mágicos.

Lilhity passou a ser a Imperatriz do Inferno, deusa da luxúria, além de único ser vivo do local. Com Lúcifer, Lilhity teve vários filhos

e filhas: híbridos, chamados de succubos (mulheres) e inccubos (homens). Essa prole passou a andar sobre a terra, após descobrirem que alimentavam grande poder através do eros humano. Sua natureza híbrida garantia uma permanência mais tranquila na terra, em comparação aos demônios puros. Succubos e Inccubos coletivamente são chamados de lilhityanos

- Porém algo mudou tudo. Finalmente - O apocalipse...

O Eros

O que os monges chamam de chi, os ninjas de chakra, os clérigos de glória e os magos de mana, nada mais é do que uma fonte de poder. E para os lilhityanos, essa fonte de poder é o eros, um feromônio místico extraído da erotização humana.

Um orgasmo pode chegar a suprir até 15 pontos de eros de uma única vez, dependendo de sua intensidade, mas normalmente uma relação sexual mais comum supre 1 ponto por minuto.

- Para efeitos de regra é equivalente ao Mana.

Imortalidade

A natureza humana primordial do exército do eros garante uma imortalidade perfeita. Porém só são capazes de se regenerar se tiverem eros, e deformados é obviamente difícil conseguir obter tal energia.

Aparência

Todos os lilhityanos aparentam entre 18 e 25 anos, e têm a aparência de pessoas muito belas, porém com chifres, olhos e asas que lembram sua metade demoníaca.

- Eles gastavam sua energia eros para camuflar estas características inumanas.

Lutadores poderosos

Bem recarregados, os lilhityanos são mais poderosos que a maioria dos demônios, porém têm demônios tão poderosos quanto, mais poderosos e muito mais poderosos que um lilhityanos é capaz de ser. E para enfrentar estes, é preciso lutar em grupo ou mesmo usar estratégias mais elaboradas de combate.

Perfeição lilhityana

Os lilhityanos, apesar de metade humanos, não são humanos comuns, e sim humanos primordiais; imortais, não podem ser feridos pela natureza, e nem mesmo sentiriam dores de parto, mas seu lado demoníaco os tornam estéreis.

Quando sentem fome ou sede, podem comer ou beber qualquer coisa natural, e isso não lhes fará mal.

- Sua natureza demoníaca pode conceder uma gama de poderes, além do fato das succubus serem fisicamente tão capazes quanto os incubus.

- Importante frisar que outros demônios costumam não gostar dos lilhityanos.



O OCO

De: Seu Pai

Meu filho,

Sei que esta carta chega até você de um lugar onde as sombras se alongam para sempre, e talvez ela levante mais perguntas do que respostas. Mas há uma verdade que preciso que saiba, uma história que moldou quem eu sou, e por extensão, quem você é.

Muitos anos atrás, quando eu era apenas um jovem soldado aprendiz, conhecido como Bastian, vi algo que me marcou profundamente. Nosso grupo, vinte homens fortes e treinados, levou uma eternidade para abater apenas sete forasteiros. Naquele dia, a dura realidade do Reino de Biltron me atingiu: anos de paz haviam transformado nossos soldados em homens preguiçosos e lentos, sem o menor traço da disciplina que antes nos definia.

Um daqueles forasteiros moribundos proferiu um nome, um aviso sinistro: Imperador Allkama estava a caminho, com planos de engolir Biltron por inteiro. Eu tentei alertar a todos, meu filho. Corri pelos quartéis, clamei nos salões, mas o eco da minha voz se perdia na complacência da paz. Ninguém me deu crédito. Eles estavam cegos demais para ver a tempestade se aproximando.

Foi então que tomei a decisão mais difícil da minha vida. Eu fugi. Mudei meu

nome para Aaratron e, nas sombras, comecei a construir um exército. Um exército que travaria uma guerra constante contra Biltron. E você deve estar se perguntando: por quê? Por que lutar contra o meu próprio povo?

Porque eu precisava que eles se lembrassem. Precisava que a chama da batalha reacendesse em seus corações. E assim, nas batalhas que se seguiram, eu me sabotei. Garanti que sempre perderíamos, apenas o suficiente para manter Biltron em alerta, mas não o suficiente para destruí-los. Foi uma dança macabra, meu filho, um balé de sangue e estratégia velada. A cada derrota minha, Biltron se fortalecia, se reerguia, se preparava.

Quando Allkama finalmente chegou, imponente e sedento por conquista, Biltron estava pronto. O reino que eu havia abandonado, o povo que eu havia "traído", havia se tornado forte novamente. E eles o derrotaram.

Eu sei, Aaratron, que minhas mãos estão manchadas. Direta ou indiretamente, eu matei centenas de pessoas do meu próprio povo. Mas fiz isso para salvar milhares. É um fardo que carrego, um segredo que me corrói. Não quero que saibam do meu pseudo-heroísmo. Não quero que percam o espírito bélico que os salvou. E não quero ser lembrado como um monstro, mesmo que eu tenha me tornado um por uma causa que, no fundo da minha alma, eu acreditava ser justa.

Que esta verdade, por mais dolorosa que seja, sirva de guia para você, meu filho.

Com o peso de um passado que é seu também,

Seu Pai.



Natanniel Kertrevy - "O Oco"

O Herdeiro do Silêncio e a Quebra do Balé Macabro

A Transformação (De Príncipe Caótico a Líder Gélido)

Durante anos, Biltron acreditou que o Barão da Morte era o pior inimigo que poderia enfrentar.

Estavam errados.

O Barão ainda conhecia limites.

Natanniel Kertrevy não.

Quando recebeu a carta deixada por seu pai, não chorou. Não gritou. Não quebrou móveis nem jurou vingança.

Leu.

Dobrou cuidadosamente cada folha.

Guardou a carta.

E nunca mais foi visto sorrindo.

Naquela noite, o príncipe caótico morreu.

Na manhã seguinte nasceu O Oco.

Ninguém soube exatamente o que havia mudado. Os soldados apenas perceberam que seu comandante havia deixado de conversar durante as marchas. Não comemorava vitórias. Não se irritava com derrotas. Não gargalhava.

Passou a fazer apenas perguntas.

"Quanto alimento resta?"

"Quantos cavalos suportam mais cinquenta quilômetros?"

"Qual a distância até a próxima fonte de água?"

"Quantos homens podemos perder antes que o avanço deixe de ser vantajoso?"

As respostas eram suficientes.

Nada mais parecia interessá-lo.

Os veteranos diziam que o Barão da Morte comandava homens.

O Oco comandava números.

Foi somente meses depois que Biltron percebeu a diferença.

Um famoso cavaleiro do reino atravessou o campo de batalha e exigiu um duelo, seguindo todas as tradições da guerra.

Nataniel sequer levantou os olhos.

— Eliminem-no.

Um arqueiro disparou.

O herói caiu com uma flecha nas costas antes mesmo de desembainhar completamente a espada.

Os soldados ficaram em silêncio.

Um capitão, constrangido, aproximou-se.

— Senhor... isso não foi honrado.

Nataniel respondeu sem alterar a voz.

— Também não foi demorado.

Nunca mais alguém falou em honra diante dele.

O Oco não desprezava a coragem. Desprezava desperdícios.

Se um castelo podia ser tomado cercando seus suprimentos, não havia motivo para atacar seus muros.

Se um comandante podia ser morto durante o jantar, não havia motivo para enfrentá-lo em batalha.

Se uma ponte podia ser destruída enquanto o exército a atravessava, não havia motivo para enfrentá-lo em campo aberto.

Cada vida de seus soldados possuía um valor.

Cada vida inimiga era apenas um obstáculo. E obstáculos existem para serem removidos da forma mais eficiente possível.

Os próprios oficiais começaram a chamá-lo de O Oco. Primeiro como insulto; depois como medo. E por fim, como verdade.

Quando lhe perguntaram se desejava punir os responsáveis pelo apelido, Nataniel apenas respondeu, que estava correto.

Na semana seguinte, todos os documentos oficiais deixaram de trazer seus títulos de nobreza. Não havia mais príncipe. Não havia mais herdeiro.

Não havia mais filho do Barão da Morte.

Somente um nome.

Natanniel Kertrevy - O Oco

O Barão da Morte havia transformado a guerra em um teatro para fortalecer Biltron. Já O Oco destruiu o palco.

Ele não lutava para ensinar. Não lutava para provar um ponto. Não lutava por glória.

Lutava para vencer!

E pela primeira vez em décadas, Biltron descobriu que nunca havia aprendido a enfrentar um inimigo de verdade.

TAINAKAN

Tainakan não é propriamente um deus, e sim uma estrela viva.

Um dia, uma belíssima indígena chamada Imaeró contemplava a estrela mais brilhante no céu. Os demais a chamavam de Tainakan - A Segunda Lua. Imaeró orou a Nhamandú, pedindo que Tainakan se transformasse em um homem e se casasse com ela. Nhamandú compartilhou o pedido com Anhangá, que, movido por seus próprios propósitos, persuadiu o Pai de todos a atender o desejo da moça.

Seguindo as instruções de Anhangá, Nhamandú transformou Tainakan em um velho, que então se apresentou a Imaeró. No entanto, ela recusou sua proposta de casamento, levando Tainakan às lágrimas. Mas Denake, irmã mais nova de Imaeró, decidiu consolá-lo, assim nasceu uma amizade que, com o tempo, floresceu em amor, culminando no casamento dos dois.

Por muitos anos, Tainakan ensinou diversas habilidades aos homens, contribuindo para a prosperidade dos indígenas. No entanto, um dia, quando faltou lenha, Tainakan saiu para buscar mais, instruindo Denake para que não o seguisse. Contudo, Denake desobedeceu e, com a ajuda de sua irmã Imaeró, encontrou Tainakan conversando com a lua na forma de um belo homem, jovem, mas de cabelos brancos. Ao descobrir sua verdadeira identidade, Denake o abraçou, enquanto Imaeró exigiu-o como esposo, alegando que fora por sua causa que ele se tornara humano.

Mas já era tarde, pois Tainakan amava Denake. Assim, ele retornou à tribo com Denake, mantendo sua forma humana até envelhecer e morrer. Em reconhecimento por ter provado que Anhangá estava equivocado, Nhamandú concedeu a Denake uma vida longa e saudável, permitindo-lhe acompanhar Tainakan por 300 anos, desfrutando de paz, amor e harmonia, com apenas o necessário em bens materiais. Então, numa noite, Tainakan faleceu como um homem. Da Terra passou a ser possível contemplar noites em que uma única estrela brilha, acompanhando a lua.



ZAORIS



Nascidos com um dom extraordinário, os Zaoris são facilmente reconhecidos por seus olhos dourados, capazes de enxergar e distinguir grandes tesouros minerais, especialmente o ouro. Essa dádiva, no entanto, é restrita àqueles que mantêm o coração puro, longe do egoísmo ou de ambições mesquinhas. Por isso, eles usam seus poderes para amparar famílias necessitadas, vilarejos carentes e garimpeiros sem esperança, além de astutamente despistar os mal-intencionados.

O chamado para essa missão se manifesta por meio de sonhos, nos quais os Zaoris conversam com uma figura alada. Enquanto o folclore colonial atribui essa virtude à influência de santos ou anjos; reforçando a proibição de seu uso leviano, as tradições nativas revelam outra origem: é Abeguar, o deus indígena dos pássaros, do voo, dos céus e dos ventos, quem sonda a alma da criança antes mesmo do nascimento. É ele quem concede essa habilidade tão rara e reverenciada, mas que carrega o fardo perigoso de despertar a cobiça do mundo.

- Ser um zaori é carregar o brilho das riquezas da terra no olhar, mas manter a alma blindada contra a ganância do mundo. É ser o farol dos desesperançados e a ruína dos gananciosos; um guardião silencioso que entende que o verdadeiro tesouro não se molda em ouro, mas se cultiva no coração. É aceitar o peso de um dom divino e perigoso, sabendo que sua maior riqueza é, justamente, nunca usá-la para si mesmo.

PRIPIROCA

Piripiri era uma entidade celeste, uma verdadeira estrela viva que, assim como Tainakan, materializou-se em forma humana com a missão de cuidar da terra e ensinar os homens. Sua amada era uma estrela brilhante como ele, e embora sentisse uma saudade profunda do firmamento, ele compreendia que sua jornada terrena era um sacrifício necessário. No entanto, sua beleza arrebatadora fazia com que as mulheres da tribo o perseguissem incessantemente. Os homens achavam aquele comportamento estranho e o invejavam profundamente; julgavam que ele "não gostava de mulheres", quando na verdade ele apenas não sentia desejos por humanas, pois seu coração pertencia ao céu.

Para escapar das investidas e manter-se fiel, Piripiri sempre se transformava em fumaça. Esse rastro deixava no ar um aroma tão maravilhoso que, ironicamente, deixava as moças ainda mais apaixonadas. Cansado daquele tumulto, o pajé Supi aconselhou as mulheres a amarrarem a entidade usando os próprios cabelos delas, e assim elas fizeram. Exausto de tanta tolice humana e da incompreensão dos homens, Piripiri decidiu que era hora de encerrar sua missão. Virou fumaça pela última vez e partiu de volta para sua amada, na constelação de Arapari (as Três Marias). A energia gasta em sua despedida foi tão intensa que, no solo de onde ele subiu, brotou um mato incrivelmente cheiroso, batizado de pripiroca, que significa "o lar de Piripiri".



IANTHINIS

A cidade do Éter



Bem-vindo a Ianthinis, uma catedral de néon e sombra...

- Dizer que o sol se põe aqui é uma piada cruel; ele mal se atreve a nascer. Esta metrópole é uma monstruosa estátua gótica de basalto e ferro, eternamente envolta em um nevoeiro frio e espesso que cheira a fuligem, gin barato e chuva.

O ano é 1935, e Ianthinis é a quintessária cidade noir: um labirinto de becos úmidos e arranha-céus pontiagudos que parecem ter sido esculpidos por gárgulas. A arquitetura, pesadamente vitoriana e adornada com estátuas de anjos decaídos e vitrais quebrados, sufoca as ruas estreitas, onde apenas o brilho do néon das fachadas decrépitas de bares e casas de ópio consegue perfurar a escuridão.

- A sombra mais densa que paira sobre Ianthinis não é a dos seus prédios, mas a do seu passado. A cidade foi erguida sobre os escombros de uma era de maravilhas. Outrora, a magia era um rio que corria livre, e a família Arcannum - um nome auto-proclamado para aqueles que eram, na prática, deuses - moldava a realidade com um capricho. Eles foram os arquitetos

invisíveis, capazes de transformar pensamentos em poder palpável.

Mas o fogo da Inquisição Vitoriana queimou o Livro da Criação, e os Arcannum foram caçados e extintos - ou assim dizem. O que também ocorreu com os demais feiticeiros por todo o mundo.

A magia foi erradicada, a ciência e a moralidade ascenderam, e o que sobrou foi esta cidade, um monumento ao progresso que teima em esquecer o mistério. Contudo, sussurros persistem nos esgotos e nas catedrais abandonadas: os Arcannum não morreram; eles apenas esperam, e a essência do seu poder... permanece.

O Éter

O Sabor do Divino. A magia não está mais no sangue; está numa agulha. O Éter surgiu nas velas escuras, uma droga sintética, num segredo químico que é a maldição e a salvação dos desesperados. Quando injetado, ele queima a alma com um relâmpago de poder temporário. Por alguns minutos preciosos, você tem um vislumbre da antiga glória Arcannum.

O rush inicial é extasiante e prolongado, mas o corpo se adapta rapidamente. O efeito dura cada vez menos, mas a dependência... a dependência é eterna. O uso do Éter é ferozmente ilegal, patrulado por polícias corruptos e barões do crime que controlam o suprimento.

Porém, o perigo da overdose não é a morte por overdose - quase nunca. O verdadeiro terror é a Anomalia. O abuso da droga desgasta o véu entre o usuário e o poder que ele manipula, deixando marcas permanentes e bizarras do seu vício:

- Um detetive pode ter desenvolvido uma cauda de lagarto escamosa.
- Uma cantora de cabaret pode exibir um único e brilhante olho na testa.

- Um gângster pode ter a boca repleta de presas de lobo.
- Um mendigo pode ter chifres retorcidos que rasgam o tecido de seu chapéu.

Estes "Anômalos" são os parias de Ianthinis, caçados, desprezados, mas também temidos pelo poder que ainda emana deles, mesmo que estejam sóbrios. Eles são a prova viva de que numa seringa vendida por \$10 a dose, exige um preço físico e monstruoso.



- A única luz real vem da ponta de um cigarro, e você está no lugar certo para se afogar no noir e, talvez, descobrir o que realmente aconteceu com os deuses que um dia caminharam por estas ruas.

Ianthinis é uma cidade onde a lei é uma sugestão, a máfia veste ternos elegantes e as sombras falam sobre o poder esquecido.

A Cidade preta e roxa

Em Ianthinis, o roxo não é uma cor - é um presságio.

Nas noites encharcadas de néon, quando a chuva escorre pelos becos como tinta aguada, o roxo pulsa. É o brilho nos olhos dos adictos do Éter, a coloração das veias dos mutantes, os reflexos espectrais que dançam nas poças de água sob as placas de neon decadentes.

O roxo nasceu como símbolo muito antes da droga: era a cor do sangue dos Arcannum, aquela família ancestral que moldava a realidade com a força da mera

intenção. Quando os inquisidores vitorianos caçaram os últimos feiticeiros, seus corpos queimados liberaram labaredas violetas, gravando a cor na memória coletiva como sinal de heresia e maravilha - algo entre milagre e maldição.

- Hoje, 1935, a cidade vive um paradoxo: O roxo é o ícone da magia renascida... e o emblema da perdição moderna.

O Éter: o Pecado Líquido

O Éter exala um brilho violeta quase hipnótico em frascos contrabandeados, e quando injetado, sorvido, inalado ou dissolvido, ele acende nas pupilas do usuário um clarão lilás; intenso ou escuro conforme a cor natural dos olhos.

Olhos claros → roxo luminoso, quase fluorescente

Olhos escuros → roxo profundo, cor de tempestade

Independente do tom, é impossível esconder o uso. Por isso o mercado de óculos escuros virou uma arma política.

A Guerra dos Óculos Escuros

Logo após o Éter virar epidemia, a primeira resposta da prefeitura foi simples e brutal: criminalizar a venda de óculos escuros, alegando que eram "instrumentos de ocultação criminosa".

Ruas inteiras foram devastadas por batidas policiais, vitrines quebradas, fabricantes presos.

Mas Ianthinis não é uma cidade fácil de dobrar.

Sindicatos, comerciantes, gangues e até políticos dobraram a lei até chegar a um acordo:

Os óculos escuros continuariam legais, mas qualquer pessoa usando pode ser revista.

Esse detalhe gerou um novo tipo de cena noir, que consiste em ruas iluminadas por néons roxos; sombras longas; homens de sobretudo e chapéus fedora; mulheres de vestido brilhante e perfume barato; e por toda parte, lentes escuras escondendo segredos.

- A cor está em tudo.

Ela define a estética, o crime, a fé, o vício e a resistência da cidade.

Ianthinis é uma metrópole marcada pelo crepúsculo permanente entre o natural e o sobrenatural, e o roxo é a cicatriz de seu passado. Do passado que matou os últimos feiticeiros do mundo. e agora a cidade criou uma droga roxa que gera poderes momentâneos, além de causar dependência química.

MUTAÇÕES PROGRESSIVAS



Relatório especial publicado no Ianthinis Herald, edição de 26 de junho de 1934, revelando análises governamentais.

Resumo Técnico

Novas observações clínicas e policiais confirmam que administrar uma segunda dose de Éter antes do término completo da ação da dose anterior não cria um novo efeito paranormal. Em vez disso, ocorre uma mutação da habilidade inicial, resultando em um padrão progressivo mutageno do mesmo poder.

A habilidade não multiplica - ela refina, altera, aprofundada ou reorienta a manifestação original.

1. Mecanismo Observado

Baseando-se em dados reunidos por hospitais clandestinos, laudos da Divisão Governamental de Antimagia e relatos de testemunhas:

1.1 A progressão é sempre sobre o mesmo eixo de poder

O poder inicial é um "núcleo".

Exemplos documentados:

(Doses aplicadas antes do efeito anterior acabar)

Caso 44-A

Dose 1: Exalação de fogo pela boca.

Dose 2: Pele em combustão induzida.

Dose 3: Pirocinese plena (controle direto de chamas).

Caso 17-M

Dose 1: Garras ósseas retráteis.

Dose 2: Formação de placas ósseas pelo corpo.

Dose 3: Capacidade de projetar fragmentos ósseos como projéteis.

Caso 92-R

Dose 1: Asas, garras e focinho de morcego.

Dose 2: O corpo voltou a estética normal, mas passou a ter controle verbal sobre morcegos.

Dose 3: Ecolocação sobrenatural, com efeito registrado em até 5,2 km.

A aleatoriedade está no poder inicial. Porém, a cada dose, assim como em vários outros testes, os efeitos anteriores foram substituídos, não havendo nem um relato de acúmulo de poderes.

2. Duração dos Efeitos e Tolerância

O Éter, acima de tudo, é uma droga, e como tal, a tolerância do usuário cresce exponencialmente. Assim como sua dependência psicológica.

2.1 Usuários iniciantes:

Duração média: 8 a 12 horas

2.2 Usuários intermediários:

Duração média: 4 a 6 horas

2.3 Usuários avançados / viciados

Duração média: 1 hora (padrão mínimo registrado)

Dependência fisiológica e psicológica total

3. Conclusão Técnica

ANÁLISE TÉCNICA - O ÉTER E SUA DINÂMICA DE MUTAÇÃO E OVERDOSE

Relatório especial do Ianthinis Herald, edição de 26 de junho de 1933

1. Propriedades Gerais do Éter

O Éter permanece classificado pelo Departamento de Saúde Pública como um agente psicomágico mutagênico, de ação rápida e natureza imprevisível.

Seu efeito principal é a indução temporária de habilidades paranormais aleatórias - denominadas "manifestação primária ou manifestação arcana (ou simplesmente poderes)".

2. Progressão de Poderes: o Efeito da Segunda e Terceira Dose

Observações laboratoriais e relatos policiais indicam:

2.1 Segunda Dose (sobrepota)

Não cria um novo poder.

Muta o poder original, alterando sua fisiologia e intensidade (manifestação secundária ou duplo-arcana).

2.2 Terceira Dose (sobrepota)

Provoca uma segunda mutação sobre o mesmo eixo de habilidade.

Frequentemente consolida o poder de forma mais intensa, perigosa ou agressiva (manifestação terciária ou triplo-arcana).

Exemplos documentados:

- Baforada de fogo → pele inflamável → pirocinese;
- Asas de morcego → asas-lâmina → ecolocação sobre-humana;
- Garras ósseas → carapaça → projéteis ósseos.

3. A Quarta Dose: Certeza de Overdose

3.1 Overdose Garantida

De acordo com o consenso médico atual:

"Quatro doses consecutivas de Éter, sem que as anteriores tenham dissipado completamente, resultam em overdose com 100% de probabilidade."

Esse é o único dado do Éter que não apresenta variação estatística.

3.2 Consequências da Overdose

- Transformações mutagênicas súbitas e irreversíveis;
- Colapso neurológico temporário;
- Elevação dos índices de adrenalina;
- Surgimento de anomalias corporais extremas, mas temporárias;
- Febre psicogênica intensa;
- Risco considerável de "fixação mutagênica total" — quando o poder se torna permanente ou incontrolável.

Embora a overdose raramente seja fatal, ela invariavelmente marca o usuário para o resto da vida.

4. Tempo de Duração e Tolerância ao Éter

Iniciantes: 8 a 12 horas

Usuários intermediários: 4 a 6 horas
Usuários avançados / dependentes: 1 hora
(duração mínima)

5. Controle dos Poderes: Inexistente

Um aspecto crítico agora confirmado é que:

Os poderes adquiridos pelo Éter não possuem manual, instrução ou controle consciente total.

Dois pontos fundamentais:

5.1 Falta de Previsibilidade

O poder inicial é totalmente aleatório. Não existindo qualquer avanço científico capaz de prever qual habilidade surgirá.

5.2 Falta de "botão de liga/desliga"

Nem todo poder é voluntário.
Vários efeitos se ativam:

Por reflexo, por emoção, por espasmos nervosos ou permanecem ativos constantemente, como:

Isso é um fator de risco urbano e policial altíssimo, pois muitos dos incidentes violentos em Ianthinis decorrem de poderes involuntários ativados por medo ou desorientação.

6. Implicações Sociais e de Segurança

- Aumento de usuários sem controle sobre suas habilidades;
- Explosão de violência involuntária;
- Surgimento de "zonas proibidas" onde mutantes se isolam;
- Avanço do tráfico especializado em Éter;
- Crescimento de grupos extremistas anti-Usuários;
- Sobrecarga dos hospitais clandestinos;
- Fortalecimento de quadrilhas capacitadas paranaturalmente.

7. Conclusão Técnica

O Éter transforma a sociedade de Ianthinis em três níveis:

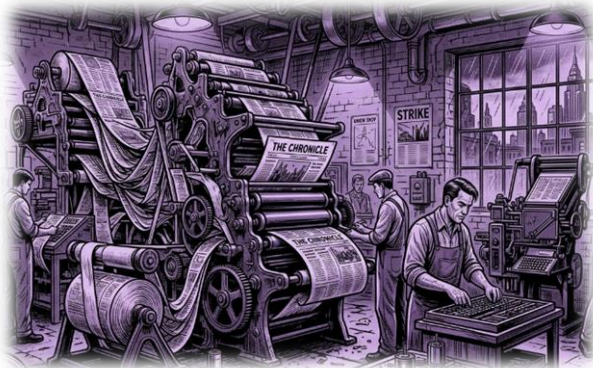
- 1. Biológico:** mutações progressivas e permanentes.
- 2. Psicológico:** vício e perda de controle emocional.
- 3. Social:** surgimento de uma população paranatural marginalizada e imprevisível.

A descoberta mais alarmante permanece:

- Quatro doses sobrepostas não são um risco, e sim uma sentença!

E, enquanto isso, poderes imprevisíveis e incontrolláveis continuam surgindo em uma cidade já sufocada pela escuridão.

Ianthinis Herald - Edição da Madrugada



- **NOTÍCIA 1** - Polícia fecha laboratório clandestino; suspeita inicial sobre origem do Éter é descartada.

No Distrito Industrial, Ianthinis, agentes da Divisão de Antimagia e da Polícia Municipal fecharam ontem um laboratório clandestino localizado em um armazém abandonado próximo às docas. A operação, que começou com a suspeita de que ali poderia estar a fonte de produção do Éter, rapidamente tomou outro rumo, pois, de acordo com o porta-voz da polícia, inspetor Hargrove, não havia qualquer

sinal da fórmula original do Éter no local. No entanto, foram encontrados recipientes com substâncias estáveis e uma grande quantidade de equipamentos de condensação alquímica.

“Não era o Éter em si. Pelo contrário, estavam tentando estender o tempo de duração dos efeitos da droga nos usuários,” declarou Hargrove.

Os investigadores acreditam que o grupo estava desenvolvendo uma variante experimental capaz de manter poderes ativos por até 3 dias.

Cinco pesquisadores clandestinos foram detidos. Todos apresentavam sinais de mutação leve - olhos dilatados permanentemente, pigmentação irregular e tremores involuntários.

A polícia teme que outros laboratórios semelhantes estejam operando na região portuária.

• **NOTÍCIA 2** - Ex-vereador é acusado de eletrocutar cinco pessoas em boate.

Bairro Rubro, Ianthinis -

O ex-vereador Dario Velsin, atualmente investigado por envolvimento com tráfico de Éter, foi detido na madrugada de ontem sob acusação de eletrocutar cinco pessoas em uma boate local.

Segundo testemunhas, Velsin encostou a mão na barra de ferro do parapeito do mezanino quando uma descarga elétrica percorreu toda a estrutura metálica. A polícia confirmou que os cinco feridos sofreram queimaduras internas compatíveis com descarga elétrica de alta voltagem. Enquanto testemunhas afirmam que Velsin parecia “brilhar por dentro” segundos antes do incidente.

O ex-vereador nega ter ingerido Éter nas últimas semanas, mas fontes da Divisão de Antimagia alegam que exames preliminares indicam “marcas fisiológicas típicas de usuários reincidentes”.

As vítimas estão hospitalizadas, três delas em estado estável. A promotoria estuda enquadrar Velsin por tentativa de homicídio qualificado.

• **NOTÍCIA 3** - Morador de rua invade hospital e cura 65 pacientes; caso intriga autoridades

Hospital St. Meridia, Centro -

Um morador de rua, identificado apenas como “Elias”, entrou no Hospital St. Meridia na noite passada e provocou uma onda de eventos inexplicáveis que deixou a comunidade médica em estado de choque.

Em menos de 40 minutos, Elias tocou 65 pacientes, que apresentaram melhoras imediatas, que vão desde o fechamento espontâneo de feridas até a remissão súbita de infecções graves. Testemunhas afirmam que ele já havia curado 20 outros moradores de rua antes de ser levado ao hospital.

O caso mais impressionante ocorreu com um dos médicos do plantão, o radiologista Abel Riston, que desconhecia ter câncer. Ao ser tocado, Riston “engasgou e vomitou uma esfera negra rígida”, segundo enfermeiros presentes. Exames posteriores confirmaram que a massa expelida apresentava células tumorais mortas.

A polícia chegou a deter Elias, mas o liberou após a intervenção de dezenas de pacientes que afirmaram dever-lhe a vida. Ele segue em tratamento assistido, e virou um ídolo da opinião pública.

1935

Automóveis

São grandes, pesados, de aço, com faróis amarelados. Modelos clássicos: Ford V8, Packard, Cadillac, Chrysler Airflow.

Batedores, carros de polícia e carros de gangsters (em geral sedans pretos).

Motocicletas

São ágeis, barulhentas, de cromo, com carenagens quadradas. Modelos clássicos: Honda CBX 750F "Sete Galo", Yamaha RD 350, Kawasaki Ninja GPZ900R, Suzuki GSX-R750.

Batedores, motos de perseguição e motos de gangues urbanas (em geral esportivas ou choppers escuras).

- Harley-Davidson já existia e era usada pela polícia. Indian Motorcycle também.

Trens & metrô

Trens a vapor são comuns. Porém, os primeiros trens elétricos urbanos já existiam em grandes cidades. Bondes elétricos eram super comuns.

Aviões

Existiam, mas ainda eram simples. Hidroaviões e pequenos biplanos eram comuns. Raros e caros — perfeitos para magnatas, políticos ou contrabandistas. Eram o charme do cinema.

Indústria e máquinas

1935 é auge da era industrial pesada, perfeito para a estética noir. Com fábricas, muita fumaça, muito barulho, máquinas de prensa, correias e pistões.

Linhas de montagem em massa (Ford tinha popularizado). Máquinas comuns, prensas mecânicas; injetoras; caldeirões de vapor; elevadores com porta de grade;

engrenagens gigantes (ótimas pra estética Sin City); máquinas de tecelagem e motores a diesel e elétricos.

Escritório e administração

Máquinas de datilografia eram altamente comuns.

Mimeógrafos para copiar documentos.

Calculadoras mecânicas (daquelas com manivelas).

Telefone com discagem rotativa (já existia desde 1904).

Comunicação e mídia

O rádio era o maior meio de comunicação do mundo em 1935.

Programas de drama, notícias, discursos políticos, música. Enquanto a TV, já existia, mas ela estava no nascimento, experimental.

- No máximo havia transmissões mínimas na Alemanha, Inglaterra e EUA.

Quase ninguém tinha aparelho em casa.

Artefatos do cotidiano

Eram lanternas de mão grandes (quase mini faroletes), lamparinas ainda usadas em beco, câmeras fotográficas com flash de lâmpada explosiva, gravador de rolo (ainda não existia gravação em fita), além de cofres e cadeados mecânicos e grandes.

Ciência química e tecnologia médica

Existem, em grande expansão; laboratórios químicos industriais, Raios-X (desde 1895), bem microscópios, seringas reutilizáveis de vidro, transfusões de sangue, anestesia moderna básica.

Não existe ainda, antibióticos amplamente distribuídos (penicilina só vai ser famosa em 1943), tomografia e ressonância.

Iluminação e ambientação

Existe, luz elétrica em boa parte de cidades grandes, com postes de luz amarelos. Também existem letreiros de neon, lanternas grandes e lamparinas pequenas.

Não era comum: Luz fluorescente branca forte (só anos 40/50).

Armas

Eram comuns, Revólveres Colt Detective Special, Pistola Luger, Mauser, Colt M1911, Escopetas e rifles de repetição, Metralhadora Thompson (gangsters adoram).

Tecnologias modernas que já existiam

Já existia refrigeração elétrica (em casas ricas), ventiladores elétricos, aspiradores de pó primitivos, cinemas com áudio sincronizado (desde 1927), fotografia colorida experimental.

O que não existia, eram computadores pessoais, internet, armas de choque (taser), DNA como prova forense, radar comercial, telefone portátil e monitoramento por câmera de segurança.

Por onde começar a narrativa



O início da jornada coloca os jogadores diretamente nas ruas úmidas e sob o brilho violeta de Ianthinis. Todos eles serão investigadores civis, detetives particulares, agentes da Divisão de Antimagia ou indivíduos diretamente ligados à investigação de um boato que corre o submundo. Chegou aos seus ouvidos a pista mais perigosa desde a Inquisição Vitoriana: a suspeita de que existe um último feiticeiro vivo.

Em uma cidade onde a magia foi erradicada e transformada no Pecado Líquido vendido em becos, a descoberta de um Arcanum mudaria as regras do jogo para sempre. A missão do grupo é seguir os rastros de sangue roxo e segredos industriais para descobrir a localização exata de onde o Éter original está sendo extraído. Eles deverão cruzar laboratórios clandestinos nas docas e boates enfumaçadas do Bairro Rubro, sabendo que a verdade por trás da droga pode ser a salvação ou a destruição definitiva de Ianthinis.

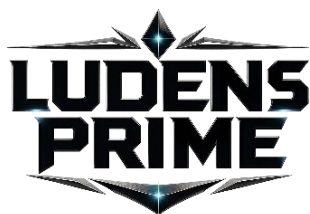
Para piorar, os personagens devem lidar com a reação do mundo lá fora, que agora se voltou inteiramente para a cidade. Forças estrangeiras, governos e sindicatos internacionais do crime começam a cercar Ianthinis para tentar controlar essa fonte. Afinal, se o Éter deixar de ser local e se tornar global, os poderes imprevisíveis e a dependência monstruosa se espalharão pelas nações, tornando-se algo completamente imparável. O destino do planeta depende do que esses investigadores descobrirem nessas sombras roxas.

Nota Especial:

Embora a história oficial registre que o mundo inteiro caçou e matou seus feiticeiros, a verdade é que nem todos foram erradicados. Pequenos grupos e indivíduos remanescentes conseguiram se esconder nas franjas da sociedade global, sobrevivendo em segredo absoluto. Contudo, se acontecer o vazamento da fórmula original do Éter ou a revelação de como extraí-lo, uma nova e violenta onda de perseguição global será desencadeada. Esses últimos sobreviventes arcanos serão caçados implacavelmente por governos e cartéis gananciosos, transformados em matéria-prima viva para abastecer o vício e o poder do mundo moderno. E esse sim, será o pior cenário possível para toda humanidade.

IANTHINIS

A cidade do Éter



FRASES

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

❖ _____

Nome _____

Codinome _____

Natalidade _____

Idade _____ Altura _____ Peso _____

Jogador (a) _____

Mestre _____

PROFICIÊNCIAS

- Arte (_____)
- Automobilismo
- Briga
- Ciência
- Convicção
- Engenharia
- Esportes
- Estudo (_____)
- Força
- Gatuno
- Investigação
- Malandragem
- Mente
- Montaria
- Observação
- Ocultismo
- Persuasão
- Pontaria
- Profissão (_____)
- Saúde
- Sobrevivência
- Sorte
- Talento (_____)
- Tecnologia
- Outro (_____)
- Outro (_____)

ATRIBUTOS

- BN SG
- () () Emocional
- () () Físico
- () () Intelectual
- () () Sensorial
- () () Social

DESTAQUES

Ações por Rodada

Concentração

+ Iniciativa

Resistência

PONTOS DE OURO

☆☆☆☆☆

PONTOS NARRATIVOS

◇ ◇ ◇

Caminho

Total: _____

Gasto: _____

FRASE ESPECIAL

Graças a _____,

1x por Sessão (4 hrs) eu

posso _____

DEFEITO

❖ _____

HABILIDADES



ARMAS

ITENS CARREGADOS

INVENTÁRIO

ITENS MÁGICOS E ARTEFATOS

VEÍCULOS E ANIMAIS

OUTRAS ANOTAÇÕES

Atributos iniciais: 1/2/2/3/3
Custo: 20

Seguranças iniciais:
05/07/09/11/13
Custo: 16

Ações por Rodada (básica): 1
Concentração básica: 12
Iniciativa básica: +7
Resistência básica: 15

Pontos de Ouro: 2
Pontos Narrativos: 1

Proficiências iniciais: 12
(Máx. 4 em cada)
Custo: 8

Frases: 1 / Custo: 18

Habilidades iniciais: 2
Custo: 15

TABELA DE DIFICULDADES

03	Mísera
06	Baixa
09	Média
12	Complexa
15	Difícil
18	Épica
21	Lendária
24	Extrema
25	(Sempre Acerto)

Igualar a DF: Algo aconteceu, mas foi abaixo do proposto.

SITUAÇÕES OCASIONAIS

- Armas exóticas e improvisadas: -2
- Capacidade visual: -1 precária -3 extremamente precária -5 anulada
- Contra-ataque: -4
- Flanqueado: 2 lados opostos: -2 Vários lados: -4
- Focando o golpe: Pequeno: -2 Minúsculo: -4
- Doenças e outras condições físicas: Incomodo: -1 Grande incomodo: -2 Sofrimento agravado: -3
- Mão inábil: Operar mecanismos: -1 Armas de disparo: -2 Armas de corpo-a-corpo: -3
- Segurar com 2 mãos: +2
- Pontaria em locomoção: Atirador: -2 Atirador e alvo: -4
- Queda: 1D6 x metros O 1º metro não conta
- Sacar a arma/objetos: Acesso fácil: -2 Acesso razoável: -1 Ação Acesso complicado: -2 Ações
- Sono: -4





A produção audiovisual brasileira historicamente se destaca pelo realismo de suas novelas e dramas sociais. No entanto, a estreia da série independente "A Todo Vapor", lançada em setembro de 2020 na plataforma Amazon Prime Video, provou que o cenário nacional possui maturidade e inventividade para explorar o campo da ficção especulativa. Criada por Enéias Tavares e Felipe Reis; e baseada no universo literário da franquia Brasileira Steampunk, a obra estabelece um marco ao fundir a rica herança da literatura clássica do país com a estética retrofuturista europeia.

O principal trunfo da narrativa reside na reimaginação de figuras icônicas de domínio público como uma espécie de liga de heróis nacionais. Ambientada em um ano alternativo de 1908, no interior de São Paulo (na fictícia Vila Antiga dos Astrônomos), a trama acompanha os detetives Juca Pirama (vivido pelo próprio Felipe Reis e oriundo da poesia de Gonçalves Dias) e Capitu Machado (interpretada por Thais Barbeiro, em referência à famosa personagem de Machado de Assis). Juntos, eles investigam uma série de assassinatos ritualísticos baseados nas cartas do tarô, contando com

a ajuda de outros personagens clássicos da literatura brasileira, como Bento Almada e Vitória Acauã.

Do ponto de vista estético e conceitual, "A Todo Vapor" abraça o subgênero steampunk caracterizado pela tecnologia a vapor aplicada a contextos passados, mas o nacionaliza sob a vertente por vezes chamada de "tupinipunk". Mesmo operando sob as amarras de um orçamento independente e reduzido, a direção da Cine Kings Produções entrega uma direção de arte concisa. O uso de trajes elegantes da virada do século XX, cartolas e os tradicionais óculos de proteção (goggles), combinados a engenhocas tecnológicas anacrônicas para a coleta de pistas, constrói uma atmosfera imersiva e visualmente rica.

Em uma mesa, Você ainda poderia usar:

Macunaíma (de "Macunaíma", de Mário de Andrade), Pedro Malasartes (dos contos tradicionais recolhidos por rondonistas e folcloristas como Monteiro Lobato), Brás Cubas (de "Memórias Póstumas de Brás Cubas", de Machado de Assis), Iracema (de "Iracema", de José de Alencar), Augusto

Matraga (de "A Hora e a Vez de Augusto Matraga", de Guimarães Rosa), Rita Baiana (de "O Cortiço", de Aluísio Azevedo), Simão Bacamarte (de "O Alienista", de Machado de Assis) e Diadorim (de "Grande Sertão: Veredas", de Guimarães Rosa). Entre tantos outros nomes da nossa riquíssima literatura nacional.

THOR TOMOU UM CHOQUE?



O Deus do Trovão no Chão: A Ciência Nerd por Trás do "Choque" de Thor em Ragnarok

Se você assistiu a Thor: Ragnarok (2017), provavelmente saiu do cinema com uma pulga atrás da orelha. O filme do diretor Taika Waititi é recheado de ironias visuais e narrativas: temos o Deus da Trapaça sendo trapaceado, a Deusa da Morte encontrando o seu fim e, o mais improvável de tudo, o Deus do Trovão sendo nocauteado por um... choquinho?

À primeira vista, parece um furo de roteiro daqueles bem vergonhosos. Mas antes de apontar o dedo para os roteiristas da Marvel, precisamos analisar os fatos com a profundidade que só as histórias em quadrinhos oferecem. Vamos por partes.

Ironicamente Didático

Primeiro, vamos limpar a barra das divindades de Asgard. Hela é a "Deusa da Morte" porque comanda o reino dos mortos (Helheim), e não porque possui imortalidade absoluta. Além disso, no melhor estilo Marvel, a morte dela sequer foi confirmada na tela. Fica a dica...

Já a derrocada de Loki é puro suco de convivência: Thor passou séculos sendo vítima dos mesmos truques e simplesmente aprendeu a ler os passos do irmão trickster.

Mas e o Thor? Como o cara que canaliza relâmpagos cai por causa de um pequeno dispositivo no pescoço?

O Segredo de Sakaar: Não é um Taser!

O grande erro de quem assistiu apenas ao filme é assumir que o Grão-Mestre (ou o Rei Vermelho nas HQs) usa uma tecnologia de eletrochoque comum. O filme falha em explicar, mas as páginas da Marvel Comics e as animações já deixaram bem claro: aquilo não é um taser.

Aqueles pequenos discos colados ao pescoço dos gladiadores são Discos de Obediência (ou Neutralizadores Neurais).

Essa tecnologia alienígena não ataca os músculos ou a pele com eletricidade comum; ela ataca diretamente o sistema nervoso central, desligando funções cerebrais. Para fins de escala de poder, esses mesmos dispositivos já foram capazes de subjugar entidades cósmicas e mentes brilhantes nas HQs, incluindo:

Surfista Prateado, Bill Raio Beta, Raio Negro, Doutor Estranho e Senhor Fantástico.

Se o dispositivo operasse por pura descarga elétrica, ele seria completamente inútil contra o Korg, que é literalmente feito de rocha e não conduz eletricidade.

- Para colocar em perspectiva do quão absurda é a resistência do herói, vale lembrar que Thor aguentou o calor concentrado de uma estrela anã vermelha à queima-roupa em Guerra Infinita, que é uma energia equivalente a 120 milhões de bombas nucleares. Ele também sobreviveu

a sequências diretas de socos do Hulk de Sakaar (Cicatriz Verde é muito mais forte que o Hulk comum).

Seria impossível que um choque capaz de apenas assustar escravos comuns derrubasse o asgardiano. O neutralizador neural, contudo, dribla a durabilidade física e ataca a mente. A menos que você possua uma capacidade telepática extraordinária para resistir à invasão; o que definitivamente não é o forte do Thor, seu cérebro vai apagar, mesmo que parcialmente.

Então, se você achou a cena um absurdo técnico, relaxe. Quem ficou só na experiência do cinema tem total direito de ter essa impressão. Mas agora que você conhece a tecnologia de Sakaar, o "choquinho" faz todo o sentido, não é?

A real escala de poder de Yu Yu Hakusho



Durante décadas, Yu Yu Hakusho foi colocado em debates de escala de poder ao lado de Naruto, One Piece e Hunter × Hunter. Em contrapartida, costuma ser considerado inferior a franquias como Dragon Ball, One-Punch Man ou Cavaleiros do Zodíaco.

- Mas será que essa comparação faz sentido?

Até a Saga de Toguro, provavelmente sim. A partir da Saga dos Três Reis, porém, a obra de Yoshihiro Togashi muda completamente de patamar.

Quando o cenário deixa de ser terrestre

Grande parte das comparações entre animes considera apenas os feitos visíveis em combate: destruição de montanhas, velocidade, explosões e demonstrações de força.

O problema é que Yu Yu Hakusho, em sua reta final, passa a trabalhar em uma escala cosmológica.

A obra deixa de tratar apenas do Mundo Humano e passa a apresentar uma realidade composta por diferentes planos de existência coexistindo paralelamente. O Mundo Humano, o Mundo Espiritual e o Mundo das Trevas deixam de ser simples "lugares" e passam a representar dimensões completas dentro da cosmologia da série.

É justamente aí que muitos debates ignoram o contexto.

A ameaça representada por Mukuro

Em determinado momento da história, o Rei Enma demonstra preocupação com o poder de Mukuro, deixando claro que sua simples presença no Mundo Humano representaria uma catástrofe.

Independentemente da tradução utilizada, a mensagem é clara: certos habitantes do Makai existem em um nível tão elevado que sua chegada ao plano material seria suficiente para romper o equilíbrio daquele plano inteiro, abalando todas as estruturas da realidade.

Essa não é uma afirmação feita por um personagem comum.

Ela parte justamente do governante do Mundo Espiritual, responsável por administrar o equilíbrio entre os mundos e que conhece a estrutura do universo da obra muito melhor do que qualquer personagem humano.

O verdadeiro significado da Classe A

Outro momento frequentemente ignorado acontece durante o treinamento de Hiei com Mukuro.

Após concluir seu treinamento, Mukuro invoca seis demônios de Classe A para testar sua evolução.

Hiei derrota todos com um único golpe.

Logo em seguida, Mukuro comenta que seres desse nível correspondem à categoria de poder dos deuses responsáveis pelo Mundo Humano.

Se essa afirmação for tomada literalmente, a implicação é enorme: Hiei passa a eliminar, com extrema facilidade, entidades equivalentes às maiores divindades daquele plano de existência.

E vale lembrar: mesmo após esse feito, Hiei continua sendo inferior à própria Mukuro.

O erro das comparações tradicionais

É comum encontrar discussões afirmando que personagens de Dragon Ball ou outras franquias "ameaçam destruir o universo".

Entretanto, muitas dessas afirmações vêm de personagens que podem estar exagerando, interpretando mal a situação ou simplesmente fazendo previsões.

Em Yu Yu Hakusho, a situação é diferente. Pois quando o Rei Enma faz uma avaliação

sobre o risco representado por Mukuro, ele fala como a autoridade máxima responsável pelo equilíbrio entre os mundos espirituais. Seu conhecimento sobre essa estrutura faz com que seu testemunho tenha um peso narrativo muito maior do que uma simples especulação.

Isso não significa que Mukuro esteja demonstrando, em tela, a destruição de um universo inteiro. Significa que a narrativa sugere que seu nível de existência ultrapassa em muito o dos habitantes do Mundo Humano e das entidades espirituais comuns.

Então, como Yu Yu Hakusho deve ser comparado?

Talvez o maior erro dos debates de internet seja comparar apenas os efeitos visuais dos golpes.

Em Yu Yu Hakusho, especialmente na Saga dos Três Reis, o foco deixa de ser "quem explode a maior montanha" e passa a ser "qual é o nível de existência daquele personagem dentro da cosmologia da obra". Por isso, utilizar apenas feitos físicos acaba subestimando personagens como Mukuro, Yomi, Raizen e até o próprio Yusuke em sua forma desperta. Isso não significa que eles automaticamente superem qualquer personagem de outras franquias. Mas significa que colocá-los apenas no mesmo patamar de animes como Naruto ou Hunter × Hunter provavelmente ignora boa parte do contexto apresentado por Yoshihiro Togashi. Comparar escalas de poder exige olhar não apenas para o tamanho da explosão, mas também para o papel que cada personagem ocupa dentro do universo da própria obra.

E, nesse aspecto, a reta final de Yu Yu Hakusho está muito mais próxima das grandes cosmologias dos shonens do que normalmente se reconhece. Tendo a escala planetária como básica até.

**Entrevista com Andreia Raposo
A thain da Toca AM
O grupo oficial Tolkien do Amazonas**



01. Como e quando você descobriu a Terra Média e a obra de Tolkien?

Descobri as obras de Tolkien em 1999 aos 16 anos, através de colegas de cursinho Pré - Vestibular. Estávamos nos intervalos das aulas e começamos a conversar sobre RPG, daí um amigo começou a explicar que D&D era inspirado na Terra Média. Eu não conhecia nada sobre O Senhor dos Anéis, e eles começaram a falar sobre a história, eu me interessei e uma amiga que estava na conversa me emprestou o livro O Senhor dos Anéis - A Sociedade do Anel.

Lembro que eu li avidamente o livro em 03 dias e me apaixonei subitamente pela Terra Média. Mas, essa amiga não tinha os outros livros. Naquela época eu procurei em sebos e ia toda semana na livraria Concorde para ver se chegava os livros. Só consegui ler os outros livros em 2001 quando os filmes do Peter Jackson fizeram sucesso e a Livraria Concorde, finalmente, trouxe todas as obras de Tolkien para serem vendidas. Fiquei fascinada pelo universo, lendo os demais livros que percebi a profundidade da Terra Média. Desde então, nunca mais deixei esse mundo para trás, especialmente depois de ler O Silmarillion, que se tornou meu livro favorito por mostrar a origem de tudo.

02. O que motivou você a se tornar diretora de uma Toca oficial e assumir essa responsabilidade?

Eu participava de um grupo on line de quizz sobre as obras de Tolkien. Esse grupo, que era a nível nacional, se chamava Clãs da Terra Média, que carinhosamente chamávamos de CTM. A partir desse grupo eu passei a participar da Toca RJ, e no período da pandemia um pessoal de Manaus teve a ideia de fundar uma Toca no Amazonas e eles viram no grupo que meu DDD era de Manaus e me chamaram no privado com a proposta de juntar o povo da região para fundar a Toca Am. Passamos pelo um processo sério de fundação, pois as Tocas são ligados ao grupo nacional Conselho Branco do RJ. Nesse processo tivemos a acessória do Thain da Toca BH Patrick Queirós.

E foi um processo muito orgânico, fundamos a Toca Am em Outubro de 2020, fizemos a votação do Thain e Vice Thain, e no início eu fazia parte da Administração. Com a saída dos Thains por motivos Pessoais, O Conselho Branco convidou a mim e a Keren Campeão para assumirmos os postos de Thain e Vice Thain. Como já estávamos na organização do grupo, aceitamos o desafio de prosseguirmos com o trabalho que já executávamos. Sempre acreditei que a obra de Tolkien merece ser estudada, compartilhada e vivida em comunidade. Quando surgiu a oportunidade de ajudar a fundar e dirigir uma Toca oficial, vi a chance de reunir pessoas com o mesmo carinho pela Terra Média e criar um espaço acolhedor para todos.

03. Quais desafios são únicos de liderar uma Toca Tolkien em Manaus, considerando o clima, as distâncias e o público local?

Manaus apresenta desafios próprios. As distâncias são grandes, o clima influencia a realização de eventos ao ar livre, devido a

temperaturas elevadas, e nem sempre é fácil encontrar espaços adequados. Pelo fato das Tocas serem grupos sem fins lucrativos, contamos com poucas parcerias gratuitas para realizarmos os eventos, e nem sempre podemos arcar financeiramente com locações de outros espaços. Ainda assim, a paixão dos membros supera essas dificuldades. Cada encontro é planejado para que todos se sintam bem-vindos. E, graças a Eru Ilúvatar temos uma ótima parceria com a Livraria Leitura e a cada evento da Toca Am temos reunidos mais fãs de Tolkien na nossa cidade.

Outra dificuldade é a interação presencial com membros das Tocas de outros estados. Devido ao isolamento geográfico e o alto custo financeiro fica inviável participarmos em eventos das Tocas Irmãs. Essas interações acabam sendo somente através das plataformas digitais.

04. Como você enxerga a relação entre o imaginário Tolkieniano e a cultura Amazônica?

Vejo muitas conexões. Tolkien valorizava a natureza, as tradições e o respeito pelo mundo natural. A Amazônia também nos ensina diariamente sobre a importância da floresta, da diversidade, da preservação da fauna e flora, e a valorização dos Povos Originários que são os verdadeiros Guardiões do nosso território e da Ancestralidade. Valorizamos tanto a Ancestralidade da Amazônia que a Toca Am adotou o codinome de Floresta Velha, fazendo alusão a uma das florestas mais antigas e enigmáticas da Terra Média. Embora sejam contextos diferentes, ambos despertam um profundo sentimento de admiração pela criação.

05. Que tipos de eventos a Toca Am organiza regularmente?

Promovemos encontros de leitura, rodas de conversa, palestras, sessões de filmes e

séries sobre as obras do Professor Tolkien, comemorações das datas oficiais do calendário Tolkieniano: Brinde ao Professor, Dia de Ler Tolkien que realizamos há 04 anos na Livraria Leitura Amazonas, O Aniversário de Bilbo e Frodo, RPG na Terra Média, incentivamos a participação de Cosplays. Participamos, sempre que somos convidados, em eventos culturais e atividades para apresentar a obra de Tolkien a novos leitores.

06. Como foi, para você, o dia em que puderam dizer: "Somos oficiais"?



Foi um momento de muita emoção e orgulho quando recebemos o aval do Conselho Branco, principalmente porque esse processo foi em um período pandêmico, e todas articulações com os membros fundadores da Toca Am, nesse período, foi on line. Mas, nos sentimos oficiais mesmo quando após a pandemia fizemos o nosso primeiro Dia de Ler Tolkien presencial. Todo o trabalho, dedicação e esforço foram de auto reconhecidos. Mais do que um título, significou que fazíamos parte oficialmente de uma comunidade nacional comprometida em preservar e divulgar o legado de Tolkien.

Obs:

O criador do Sistema Ludens Prime (Brau Saraiva), em janeiro de 2026 assumiu, orgulhosamente a diretoria RPG da Toca AM.

07. Que tipos de desafios e portas fechadas a cultura Tolkieniana ainda enfrenta no Amazonas?

O maior desafio é mostrar que Tolkien vai muito além dos filmes. Talvez por as obras de Tolkien não terem furado a bolha do Fandom. Muitas pessoas ainda não conhecem a riqueza literária da obra. Também enfrentamos limitações de apoio cultural e dificuldades para ampliar nosso alcance, mas seguimos trabalhando para mudar esse cenário.

08. Como a Toca Am lida com a diversidade de interesses dentro do fandom, desde o estudioso de linguística élfica até o "só vi os filmes"?

Nossa filosofia é acolher todos. Não importa se a pessoa conhece apenas os filmes ou se estuda as obras de Tolkien em um nível mais acadêmico, se é entusiasta das línguas élficas há anos ou se está tendo contato com esse imaginário pela primeira vez. Todos têm espaço para aprender, compartilhar experiências e descobrir novos aspectos da obra no seu próprio ritmo. Temos sempre esse cuidado de agregar todos os tipos de fãs de Tolkien na preparação das atividades nos nossos eventos. Temos visto que essas integrações geracionais têm despertado mais vontade nos novos fãs em ir além dos filmes e séries. Muitos começaram a ler as obras do Tolkien depois dos eventos de Leitura da Toca Am.

09. Vocês mantêm contato com outras Tocas do Brasil? Como funciona essa troca?

Sim, afinal somos Tocas Irmãs. Mantemos contato constante com outras Tocas oficiais através das plataformas digitais. Compartilhamos experiências, organizamos atividades nacionais em conjunto, trocamos materiais e nós

apoiamos mutuamente para fortalecer a divulgação da obra de Tolkien em todo o Brasil.

10. Que conselho você daria para alguém que deseja fundar ou fortalecer uma Toca Tolkien em sua própria cidade?

Comece reunindo pessoas apaixonadas pela obra e procurem entrar em contato com o pessoal do Conselho Branco_ Sociedade Tolkien para saber mais sobre o processo oficial de fundação de uma Toca, ou entre em contato com uma das Tocas espalhadas pelo Brasil. Esse conselho é para o caso do seu estado ainda não tenha uma Toca fundada. Caso você seja Thain ou membro de uma Toca tenha paciência, pois uma comunidade cresce com constância, respeito e acolhimento. Mais importante do que fazer grandes eventos é construir amizades verdadeiras e manter vivo o espírito de companheirismo e lealdade deixados pelo Professor Tolkien.

11. Como você se organiza para equilibrar vida pessoal, vida profissional e as demandas da Toca Am?

Nem sempre é fácil, mas procuro organizar meu tempo com planejamento e prioridades. Minha profissão como professora exige bastante dedicação, e a Toca também. Felizmente, podemos contar com uma equipe e membros comprometidos, o que torna o trabalho mais leve e colaborativo. Sempre levamos o lema: "Por Tolkien."

12. E, por fim, quem é Andreia Raposo — a Deinha — fora do cargo de Thain da Toca Am ?

Sou mãe de um "Hobbit Rpgista" de 18 anos, sou professora de Língua Inglesa em escola pública e apaixonada por ensinar, uma leitora fascinada por Tolkien escritor e

pelo Tolkien professor e alguém que acredita no poder das histórias para transformar vidas. Gosto de aprender, compartilhar conhecimento, conversar com pessoas e criar espaços onde todos possam se sentir acolhidos. Fora do cargo, continuo sendo apenas a Deinha: amante da cultura do meu país, principalmente do Norte e Nordeste que são minhas raízes, adoro artes em geral, amo a cultura Geek, Rpgista desde a adolescência, sou uma pessoa curiosa, dedicada e sempre pronta para embarcar em uma Aventura Inesperada pela Terra Média.



GINCANA RPG **Dê um passo à frente** **Para recorte de 100 frases**

É uma gincana pensada para criadores e organizadores de eventos. Basicamente são precisas 2 coisas:

Bagagem (não é feita para iniciantes)

Honestidade (mentir tira toda a graça da brincadeira)

- Se resume em uma corrida passo a passo, onde cada passo é algo que você já fez.

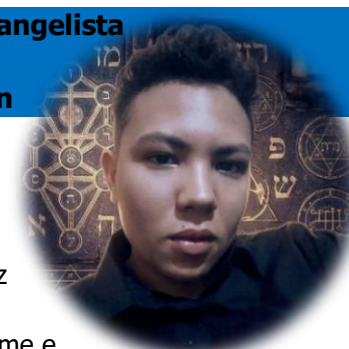
https://drive.google.com/file/d/1k_OQ_Zk0eX7U-5b00eyV1knNO0fy1LFp/view

Ettore Cagni **- Trova RPG**



Recentemente tive o prazer de conhecer Ludens Prime, um jogo elegante e descomplicado para viabilizar narrativas tradicionais do sistema D20. É realmente formidável o grau de simplificação da experiência, mantendo um toque de granularidade para viabilizar diferentes níveis de aprofundamento no jogo! As regras são facilmente captadas por jogadores iniciantes tanto quanto podem ser exploradas em maior detalhe por jogadores experientes, e ambas as experiências serão satisfatórias e divertidas! Com uma coletânea de regras simplificadas, o jogo permite abranger uma vasta gama de fantasias, mesmo que de maneira mais abstrata e genérica, mas é suficiente para abordar histórias diferentes em qualquer universo sem precisar de todo um novo universo de ferramentas e sistemas, o que o torna bastante acessível para iniciantes. Realmente uma pérola!

Henrique Evangelista **- Matinta** **Perera Coven**



Meu nome é Henrique, tenho 25 anos e curto RPG faz alguns anos.

Li o Ludens Prime e, sinceramente, foi um dos sistemas nacionais que mais me chamou atenção.

A primeira coisa que eu gostei foi a ideia de trocar aquele contrato social escrito por uma recompensa em Pontos de Ouro. Em vez de ficar só falando "respeitem a mesa", o sistema incentiva isso mecanicamente. Se a

galera joga de boa, interpreta, respeita os outros e ajuda a sessão a ficar divertida, ganha um benefício dentro do jogo. Achei isso muito mais inteligente do que uma página de regras que ninguém lê.

Outra coisa que curti foi o equilíbrio entre gamismo e narrativismo. Tem bastante regra pra quem gosta de otimizar personagem e pensar estrategicamente, mas ao mesmo tempo existem Pontos Narrativos, Frases e outras mecânicas que deixam a história viva e dão espaço para criatividade. Parece um sistema que realmente tenta fazer os dois estilos conversarem, sem sacrificar um pelo outro.

E uma parada que achei muito daora foi o sistema de Segurança. É tipo uma CA, mas que faz sentido dentro da narrativa, e não vira certo automático. Personagens muito superiores simplesmente não precisam ficar rolando dado contra qualquer ataque fraco, o que acelera muito o combate e ainda passa aquela sensação de que o herói realmente está acima dos capangas. Quando aparece um inimigo que realmente consegue superar essa defesa, aí sim a cena fica importante. Achei um "CA que funciona", porque não deixa o combate travado por rolagens desnecessárias.

No geral, achei o Ludens Prime bem criativo. Dá pra perceber que ele pegou ideias de vários sistemas, mas organizou tudo de um jeito próprio. Ainda tem coisas que eu gostaria de testar numa mesa antes de dizer que é perfeito, mas a primeira impressão foi muito boa e fiquei com vontade de jogar.

AFTER – Horizontes de Vidro

LUDENS PRIME GANHA SEU PRIMEIRO LIVRO-CENÁRIO OFICIAL

AFTER – Horizontes de Vidro será o pioneiro a utilizar o sistema em uma ambientação completa

Depois de chamar atenção por sua proposta de ser um sistema genérico, livre

e voltado ao equilíbrio entre mecânica e narrativa, Ludens Prime acaba de alcançar um novo marco.

AFTER – Horizontes de Vidro será o primeiro livro-cenário de RPG desenvolvido oficialmente utilizando Ludens Prime como sua mecânica principal, inaugurando uma nova fase para o sistema criado por Brau Saraiva. O próprio Ludens Prime foi concebido para ser utilizado em qualquer gênero de campanha, oferecendo uma estrutura aberta para fantasia, horror, investigação, ficção científica e inúmeros outros estilos de jogo. E a estreia não poderia acontecer em um cenário mais ambicioso.

Em AFTER, a humanidade abandonou a Terra como centro da civilização e espalhou-se por planetas, luas e estações orbitais, vivendo sob cúpulas de Vitráx, megacorporações bilionárias, uma poderosa Igreja Solar e tecnologias capazes de alterar memórias, prolongar a vida e controlar praticamente todos os aspectos da existência humana. Não se trata de um futuro pós-apocalíptico, mas de um universo onde o progresso tecnológico elevou a humanidade ao mesmo tempo em que aprofundou desigualdades, dependências e disputas por poder.

A escolha do Ludens Prime para esse cenário parece natural. Seu sistema baseado em atributos amplos, proficiências, segurança passiva e recursos narrativos como Pontos Narrativos e Pontos de Ouro foi concebido justamente para permitir campanhas em que combate, investigação, política, diplomacia e interpretação tenham o mesmo peso durante a aventura.

Outro diferencial importante é a filosofia aberta do projeto. O Ludens Prime possui licença de uso livre para adaptações, inclusive comerciais, desde que os créditos

ao autor sejam preservados. Essa decisão incentiva a criação de novos cenários e suplementos por outros autores, tornando AFTER – Horizontes de Vidro apenas o primeiro passo de um ecossistema que pode crescer bastante nos próximos anos.

Mais do que apresentar um novo universo de ficção científica, AFTER inaugura uma vitrine para demonstrar o potencial do Ludens Prime em campanhas complexas, onde decisões políticas, conflitos corporativos, conspirações religiosas, exploração espacial e ação cinematográfica coexistem na mesma mesa.

Se a proposta cumprir o que promete, AFTER – Horizontes de Vidro não será apenas mais um cenário de RPG. Será o início de uma nova geração de livros construídos sobre a base do Ludens Prime.

O horizonte é de vidro.



E a primeira jornada através dele está prestes a começar.

CTHULHU NO CANGAÇO

Eduardo Augusto

O sol de rachar do sertão parecia mais pálido naquela tarde, como se a própria luz tivesse medo de tocar o chão batido da caatinga. O bando de Lampião, o Rei do Cangaço, avançava em silêncio por uma fenda entre pedras, onde o vento costumava assobiar versos de morte. Porém o que encontraram não foi o vento...

O Encontro com o Abismo

Em uma clareira murcha, onde nem os cactos ousavam florescer, viram um vulto negro. Era o Padre Joaquim, conhecido por benzer os bornais dos cangaceiros em tempos passados. Ao seu lado, uma criança de não mais que seis anos, sentada de forma antinatural sobre um seixo.

"Bença, Padre," disse Maria Bonita, a mão firme na coronha da pistola, sentindo um calafrio que não vinha da brisa.

O Padre não respondeu com palavras sagradas. Quando ele levantou o rosto, Lampião deu um passo atrás. Os olhos do clérigo não eram mais janelas da alma; eram poços de uma escuridão viscosa, com pupilas que pareciam girar em ângulos impossíveis. Da sua boca, escorria um líquido negro e fétido que evaporava antes de tocar o solo.

"O senhor tá com a maleita, Padre?" rosnou Lampião, ajeitando os óculos e sacando o rifle.

A criança abriu a boca, e dela saiu uma voz que parecia o som de mil conchas quebrando no fundo de um oceano morto. "O vosso 'Painho' Pade Cícero não pode ouvir os gritos daqui, cangaceiro," a voz da criança ecoou, profunda e úmida. "Ele conhece os demônios que rastejam no inferno de fogo, mas eu não sou daquelas

bandas. Eu venho de onde o tempo apodrece antes de nascer."

O Livro de Couro Estranho

Dias antes de encontrarem o clérigo maldito, o bando havia rendido um sujeito de óculos redondos e mãos finas, um professor de geografia que subia a serra com uma mala pesada. Entre as roupas, Lampião pescou um volume encadernado em um couro que não parecia de boi nem de bode; era pálido, poroso e frio ao toque. Quando Virgulino forçou o fecho de metal, as páginas de pergaminho amarelado revelaram gravuras de cidades submersas com geometrias que faziam a vista embaralhar e textos em uma língua que parecia o rastro de uma cobra na areia.

"É coisa do Capioto! O cão escreveu isso aqui com o rabo!" exclamou Maria Bonita, benzendo-se e já catando um querosene para tacar fogo no objeto.

- O professor, tremendo como vara verde mas com os olhos fixos no livro, implorou com uma voz que vinha do fundo da garganta:

"Capitão, pelo que há de mais sagrado... não destrua esse livro! Ele não é do demônio que o senhor conhece. É um mapa, um aviso! Se as chamas tocarem esse couro, o que está preso nele vai procurar uma casa nova entre nós!"

- Mas a fé hipócrita dos cangaceiros falou mais alto. Eles, que carregavam orações de "corpo fechado" enquanto derramavam sangue por todo o sertão, sentiram-se subitamente investidos como justiceiros dos céus. Queriam purificar a caatinga de uma heresia que nem sequer compreendiam.

"No meu bando não entra livro de feitiço, professor. Aqui a única lei é a de Deus e a do meu fuzil," sentenciou Lampião,

enquanto via as páginas arderem com uma chama azulada que não emitia calor, apenas um cheiro de peixe podre.

Eles riram do desespero do homem, achando que tinham vencido o mal. Mal sabiam que deveriam ter ouvido o homi.

- Ao queimarem o papel, libertaram a essência que agora, dias depois, encontravam encarnada no Padre Joaquim. O fogo não destruiu a entidade; apenas deu a ela o convite para entrar no mundo dos homens.

A Entidade Além do Sol

O Padre Joaquim deu um passo à frente, seus ossos estalando como madeira seca. A pele de seu pescoço pulsava, e por baixo da batina, algo se movia como tentáculos atrofiados.

"Nós vimos o Tinhoso cair lá dos céus e sorrimos," continuou o Padre possuído, com um sorriso que rasgava os cantos de sua boca. *"Vimos a queda de Lúcifer e achamos graça, pois ele era apenas um brilho fútil perto da Grande Escuridão que dorme sob as águas salgadas. O que habita este couro não é demônio, Virgulino. É o que resta da memória de Cthulhu."*

Lampião, que nunca temeu homem ou bicho, sentiu o suor frio escorrer pelo peito.

"Cala a boca, Pé Preto, que nós sumo tudo corpo fechado!"

O Silêncio do Ferro

Maria Bonita foi rápida. O cano da sua arma brilhou sob o sol, apontado direto para a testa da criatura que um dia foi um homem de fé.

- Nada. Ela tentou novamente. Lampião puxou o gatilho de seu rifle de repetição, uma arma que nunca o deixara

na mão em centenas de emboscadas. Porém o metal parecia ter esquecido sua função. A pólvora, dentro dos cartuchos, havia se transformado em cinza molhada. E o Padre soltou uma gargalhada que não continha alegria, apenas o vazio das eras.

"O ferro se curva diante do que é eterno," sibilou a criança, cujos dedos agora eram longos e finos como garras de caranguejo. *"As vossas armas matam carne, mas eu sou o sonho que devora a realidade."*

A Profecia de Angicos

A entidade que habitava o Padre Joaquim estendeu a mão pálida e trêmula em direção ao casal. O ar ao redor deles ficou pesado, com cheiro de iodo e decomposição marinha em pleno coração do Nordeste seco.

"Vieram buscar ouro e respeito na terra do sol," disse a entidade, os olhos fixos nos de Lampião. *"Mas encontrarão apenas o sono profundo no barro de Sergipe. O sol que hoje te queima, amanhã será o último que verás antes que as moscas façam morada em teus olhos."*

O Padre deu um passo final, sua forma física começando a se desfazer em uma massa de sombras indescritíveis.

"A grota de Angicos te espera, Virgulino. Onde o sangue de Maria banhará a terra, e vossas cabeças, separadas dos corpos, serão o troféu de homens pequenos. O que eu sou nunca morre, mas vocês... vocês serão apenas pó e lenda antes da próxima lua de sangue."

Um estrondo surdo, como o de uma onda gigante quebrando em um penhasco, derrubou Lampião e Maria no chão. Quando abriram os olhos e recuperaram o fôlego, a clareira estava vazia. Não havia padre, não havia criança. Apenas o cheiro de sal e o silêncio absoluto de uma terra

que acabara de testemunhar o fim de seus reis.

Lampião olhou para o rifle. Tentou disparar para o alto. O tiro ecoou, violento e real, mas o Rei do Cangaço sabia que, daquela vez, a bala não alcançaria o que estava por vir. O estopim do tiro chamou a atenção dos demais cangaceiros, e o bando novamente se reuniu, mas Lampião e Maria Bonita não lhes contaram a verdade.

E no dia seguintes, após uma noite de insônia e inquietação, tomados pelo estresse, o casal e parte do bando foram mortos e decapitados, durante uma emboscada na Grota do Angico, em Poço Redondo, Sergipe (28 de julho de 1938).





Hokuraisen chega ao Wattpad e promete uma nova visão do Japão místico

Os fãs de fantasia oriental, batalhas épicas e mitologia japonesa já têm um novo destino para acompanhar. Hokuraisen, romance de fantasia escrito por Brau Saraiva, acaba de chegar ao Wattpad, permitindo que leitores conheçam gratuitamente uma história que mistura ação, drama e criaturas do folclore japonês.

Ambientada durante o Período das Cinzas Carmesim, a obra apresenta um Japão fictício devastado por uma guerra contra onis, onde seis guerreiros de estilos completamente diferentes precisam superar suas próprias diferenças para enfrentar Mingutoso, um antigo senhor da guerra humano que retornou como o mais poderoso dos reis oni.

Mas Hokuraisen vai muito além dos tradicionais contos de samurais. A narrativa reúne shinobis, guerreiros, artistas marciais, sumô, tengus, yokais, akumas e armas forjadas em Tamahagane, criando um universo onde estratégia, honra,

sacrifício e amizade caminham lado a lado com confrontos cinematográficos. Cada personagem possui uma trajetória própria, motivações bem definidas e um papel essencial na luta contra uma ameaça que coloca em risco o equilíbrio entre humanos e seres sobrenaturais.

A publicação no Wattpad oferece a oportunidade perfeita para acompanhar essa aventura desde o início, comentar os capítulos e fazer parte da comunidade que acompanhará o crescimento do projeto. Se você gosta de obras que combinam o espírito dos grandes épicos orientais com uma identidade própria, Hokuraisen merece entrar na sua lista de leitura.

A batalha começou. Agora é a vez dos leitores desembarcarem nesse Japão onde o destino de um império depende da união de seis guerreiros lendários.

Não espere por finais previsíveis, nem por padrões cinematográficos, ou vilões e heróis caricatos, apenas leia:

<https://wattpad.com/story/411315939-hokuraisen>

Datas Comemorativas para o RPG

24 de Fevereiro

Dia nacional do RPG (Aniversário de Douglas Quinta Reis)

04 de Março

Dia internacional do Mestre RPG (Morte de Gary Gygax)

13 de Março

Dia nacional de RPG das Trevas (Aniversário de Zé do Caixão)

08 de Junho

Dia nacional do RPG Solo (Aniversário do Tarcísio Lucas)

21 de Dezembro

Dia do RPG brasileiro (Lançamento de Tagmar)

FAÇA PARTE DO COVEN



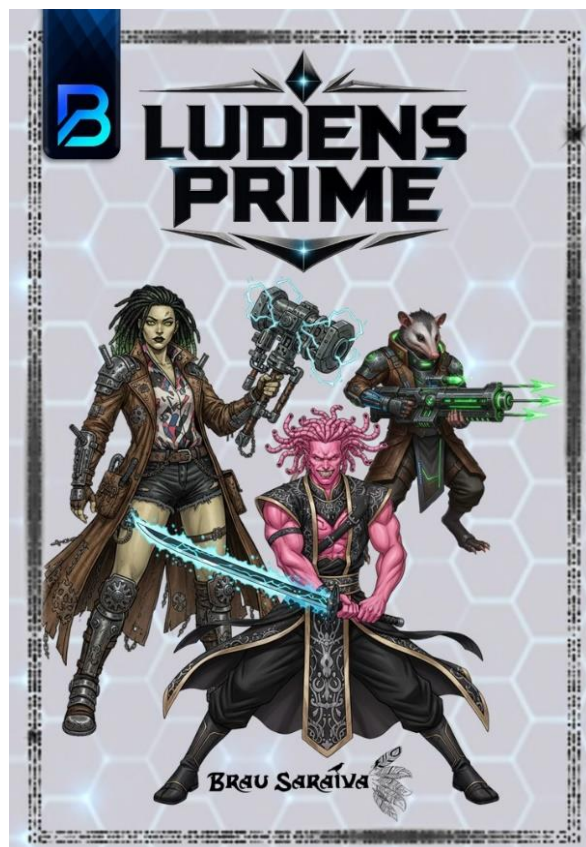
Se você estiver uma ilustração, um texto, um cenário curto ou qualquer outro material do gênero, mande para:

ludensprime@gmail.com

ou por WhatsApp:

92 99298-6520 (Brau Saraiva)

- Lembrando que está revista é um projeto sem fins lucrativos.



Também gostaríamos de ter nas próximas edições:

- Experiências e opiniões a respeito do Sistema Ludens Prime.
- Fotos de mesas e jogadores (segurando uma ficha) de Ludens Prime.
- Perguntas sobre o sistema.
- Perólas de RPG.

Ideias de cenários, entrevistas e outros.

E tudo isso só será possível com a sua colaboração.



LUDENS PRIME MAGAZINE

